

KÁTIA DE ARRUDA

**TRÂNSITOS ENTRE A LINGUAGEM DO CINEMA E A
LINGUAGEM DO TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO**

Florianópolis – 2010

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA – UFSC

CENTRO DE COMUNICAÇÃO E EXPRESSÃO - CCE

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LITERATURA - MESTRADO

KÁTIA DE ARRUDA

**TRÂNSITOS ENTRE A LINGUAGEM DO CINEMA E A
LINGUAGEM DO TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Literatura – Mestrado da Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, como requisito parcial para a obtenção do grau de mestre.

Orientador: Prof. Dr. Marco Antônio Castelli

Florianópolis – 2010

KÁTIA DE ARRUDA

**TRÂNSITOS ENTRE A LINGUAGEM DO CINEMA E A
LINGUAGEM DO TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO**

Dissertação aprovada como requisito parcial para a obtenção do grau de Mestre no
Programa de Pós - Graduação em Literatura da Universidade Federal de Santa Catarina
- UFSC. Banca Examinadora:

Orientador: _____

Prof. Dr. Marco Antônio Castelli - UFSC

Membro: _____

Prof. Dr. Valmor Beltrame - UDESC

Membro: _____

Prof. Dr. Felipe Soares - UFSC

Suplente: _____

Prof^a. Dra. Alai Garcia Diniz - UFSC

Florianópolis – 2010

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos Deuses por esta experiência.

Agradeço ao meu orientador Marco Antônio Castelli, por ter confiado no meu trabalho.

Agradeço ao Prof. Dr. Valmor Beltrame, o Nini, pela porta aberta e pelo convite para estudar Teatro de Animação. Pela oportunidade de participar de festivais, de conhecer tantos atores-animadores ou bonequeiros. Pela oportunidade de iniciar minha carreira acadêmica desde a graduação em Artes Cênicas e pelo material para a pesquisa. E principalmente por sua paixão pelos Bonecos.

Agradeço à Prof^a. Maria de Fátima Souza Moretti, a Sassá, pela dedicação aos Bonecos e pela companhia em tantas viagens de estudo. E aos diversos colegas que passaram pelo Grupo de Estudos de Teatro de Animação da UDESC, pelas conversas animadas e reflexões sobre esta arte.

Agradeço ao Prof. Dr. José Ronaldo Faleiro, por ser um Ser de Luz.

Agradeço à todos os bonequeiros que tenho encontrado pelo meu caminho, por todos os belos espetáculos aos quais assisti e que me inspiraram a seguir neste caminho. Em especial ao Miguel Vellinho, que sempre se mostrou aberto para a realização deste trabalho. E aos atores-animadores da *PeQuod*, pelo trabalho virtuoso que realizam.

Agradeço ao Sédryk Quinhones, o Sédrico, meu amigo de todo dia, pela alegria de viver e por me fazer rir de mim mesma.

Agradeço à Luzinete, que me ensinou que o trabalho é a expressão de nossa missão na Terra e à Thaís, minha companheira de brincadeira de boneca.

Agradeço às minhas bichinhas: a gatinha Teresinha Otávia e a cadelinha Maria Pretinha, pela companhia alegre e serena nas noites de escritura.

E ao Institut International de la Marionnete, Charleville-Mézière - França, pela concessão de uma bolsa de pesquisa em seu Centro de Documentação.

ARRUDA, Kátia de. **Trânsitos entre a Linguagem do Cinema e a Linguagem do Teatro de Animação**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Literatura – Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2009.

RESUMO

Este estudo trata de alguns dos trânsitos entre as linguagens do cinema e do teatro de animação. Partindo da idéia de que o teatro de animação contemporâneo é uma linguagem híbrida, cujas fronteiras se encontram borradas, e no interior da qual podem se agregar diversas influências vindas de outras linguagens artísticas como literatura, artes plásticas, quadrinhos e cinema, buscou-se destacar algumas destas influências e as características que tornam tal fenômeno possível. O Capítulo Primeiro trata da influência do teatro de sombras para os pré-cinemas e para a obra de dois cineastas de animação: Lotte Reininger e Michel Ocelot. O Capítulo Segundo trata das características do teatro de animação contemporâneo e de sua dramaturgia e da influência do boneco para as Vanguardas Artísticas através da importância do boneco para o trabalho de três encenadores/teóricos: Alfred Jarry, Edward Gordon Craig e Vsevolod Meyerhold. E o Capítulo Terceiro trata de dois espetáculos da Cia. *PeQuod* que utilizam temáticas e elementos da gramática cinematográfica em sua construção: *Sangue Bome* e *Filme Noir*.

Palavras-Chave: Teatro de Animação, Cinema, Hibridismo.

ARRUDA, Kátia de. **Trânsitos entre a Linguagem do Cinema e a Linguagem do Teatro de Animação**. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Literatura – Mestrado). Universidade Federal de Santa Catarina – UFSC, 2009.

ABSTRACT

This study treats of some of the transit between the languages of cinema and puppetry. From the idea that the in puppetry nowadays there is a hybrid language, which bounds are found mingled, and in whose interior can be added a variety of influences from other artistic languages as literature, sculpture, painting, comics and cinema, it tried to point out some of this influences and the characteristics that make that event possible. The first chapter treats of the influence of Shadow Theater for the early cinemas and for the work of two animation filmmaker: Lotte Reiniger and Michel Ocelot. The second chapter treats of characteristics of contemporary puppetry and its dramaturgy and about the influence of the puppet for the Artistic Vanguard through the importance of the puppet for the work of three directors/theoretical: Alfred Jarry, Edward Gordon Craig and Vsevolod Meyerhold. And the third chapter treats of two performances from the Cia. *PeQuod* which utilize thematic and elements from the cinematographic grammar in its construction: *Sangue Bom* and *Filme Noir*.

Keywords: Puppetry, Cinema, Hybridism.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	8
CAPÍTULO 1 - O TEATRO DE ANIMAÇÃO COMO INFLUÊNCIA PARA O CINEMA	12
1.1 – Relações entre o Teatro de Sombras e os Pré-Cinemas	12
1.2 – O Teatro de Sombra na Tela de Cinema: Lotte Reiniger	23
1.2.1 – A Técnica de Animação de Lotte Reiniger	27
1.3 – Príncipes e Princesas de Michel Ocelot.....	29
CAPÍTULO 2 – TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO	32
2.1 – Elementos do Teatro de Animação Contemporâneo	32
2.2 – A Dramaturgia para Teatro de Animação.....	45
2.3 – Premissas da Contemporaneidade: Vanguardas	55
2.3.1 O Ubu-Rei de Jarry.....	60
2.3.2 A Supermarionete de Craig.....	65
2.3.3 - O Teatro de Feira de Meyerhold	69
CAPÍTULO 3 - O CINEMA COMO INFLUÊNCIA PARA O TEATRO DE ANIMAÇÃO	85
3.1 – Terror e <i>Noir</i> : A Apropriação de Gêneros Cinematográficos pelo Teatro de Animação	86
3.2 – A Montagem no Palco	92
3.2.1 – A Utilização do Espaço Cênico.....	92
3.2.2 – A Iluminação	94
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	98
Livros	101
Artigos.....	103
Teses e Dissertação	107
Artigos da Internet	108
Referências Filmográficas	109
ANEXO	
AS AVENTURAS DO PRÍNCIPE ACHMED	
32 FIGURAS DO FILME DE SILHUETAS DE LOTTE REINIGER E SUA HISTÓRIA	108

INTRODUÇÃO

Depois de graduar-me no Bacharelado em Imagem e Som da Universidade Federal de São Carlos – UFSCar e de uma prática amadora de três anos em um grupo que explorava a linguagem do Teatro de Rua, a Cia. Poronga de Teatro, na cidade de São Carlos - SP, minha vinda para Florianópolis tinha o intuito de formalizar meus estudos teatrais.

Ingressei no Curso de Licenciatura em Artes Cênicas da Universidade do Estado de Santa Catarina – UDESC, e já no primeiro dia de aula me encantei com um convite, exposto na porta da Sala de Teatro de Animação, para a participação no Grupo de Estudos de Teatro de Animação, coordenado pelo Prof. Dr. Valmor Beltrame. Naquela época, não conhecia a definição correta de Teatro de Animação, mas como o Cinema de Animação sempre foi uma fonte de grande interesse para mim, resolvi entrar no grupo por conta das possíveis semelhanças dessas duas linguagens.

Já nos primeiros contatos me encantei com o universo lúdico dos Bonecos e suas possibilidades expressivas. O objetivo do grupo era o estudo teórico desta linguagem, as reuniões aconteciam semanalmente, e em nossos encontros discutíamos os textos selecionados. Logo surgiu a oportunidade de participar do meu primeiro Festival de Teatro de Bonecos, na cidade de Rio do Sul. Uma oportunidade ímpar dentro da minha formação, pois além de assistir aos vários espetáculos tive a oportunidade de conhecer diversos artistas e descobri que os atores-animadores, ou bonequeiros têm um grande apreço pelos festivais como espaços legítimos de trocas e aprendizados.

Desde então, foram muitas as reuniões de estudo, as oportunidades de participar de vários festivais em diversas cidades do Brasil, muitos espetáculos excelentes e muita troca de informação com os artistas, mas sempre com o mesmo encanto com a magia do Boneco e com a arte do Bonequeiro, arte de Animar o Inanimado.

Durante minhas idas aos festivais, notei em certos espetáculos a presença de elementos característicos tanto do Cinema, quanto do Cinema de Animação e dos Quadrinhos¹, linguagens que sempre me fascinaram e que tive a oportunidade de estudar durante minha graduação em Imagem e Som.

¹ Este estudo não aborda a linguagem das Histórias em Quadrinhos.

Quando entrei no Programa de Pós-Graduação em Literatura da Universidade do Estado de Santa Catarina – UFSC, diante da possibilidade de realizar um estudo interdisciplinar, resolvi pesquisar os possíveis trânsitos entre as linguagens do Cinema e do Teatro de Animação, por conta destes espetáculos que assisti e onde constatei tal fenômeno. Porém, este trabalho não pretende ser um estudo exaustivo de todas as possibilidades de aproximações e influências entre as duas linguagens, pois ambas possuem um vasto universo de possibilidades expressivas.

No primeiro capítulo identifica-se o desejo pela produção de imagens em movimento como inerente a condição humana, pois pode-se encontrar seus vestígios desde os primórdios da história. Os desenhos das paredes das cavernas pré-históricas já apresentam tentativas de reprodução de movimentos. Este desejo acaba por gerar, entre os séculos XII e XIX, uma série de equipamentos óticos cujo objetivo era produzir e exibir imagens em movimento. Neste momento, pode-se destacar uma primeira influência do Teatro de Sombras no desenvolvimento destes mecanismos de ilusão visual, notadamente através da atuação de artistas, mágicos ilusionistas e mesmo diversos charlatões, que produziam espetáculos públicos utilizando estes equipamentos óticos.

Em um segundo momento deste primeiro capítulo destaca-se o trabalho de dois cineastas de animação que utilizaram a técnica de Animação de Silhuetas, inspirada na técnica utilizada no Teatro de Sombras, para a criação de seus filmes: Lotte Reiniger e Michel Ocelot. Lotte Reiniger foi a criadora desta técnica (silhuetas recortadas em papel cartão, animadas quadro a quadro) que utilizou para produzir o primeiro longa-metragem de animação da história: *As Aventuras do Príncipe Achmed*, que estreou em 1926. No ano 2000, Ocelot retoma a técnica para a produção de seu longa-metragem de animação: *Príncipes e Princesas*, que ao contrário da grande maioria dos filmes de animação produzidos contemporaneamente não utiliza nenhum recurso de computação gráfica, numa produção que pode ser classificada como artesanal.

No segundo capítulo, destaco as principais características do Teatro de Animação Contemporâneo e de sua Dramaturgia, com o objetivo de identificar as características que tornam possível agregar dentro desta linguagem artística influências diversas e distintos modos de expressão. Sob a denominação de teatro de animação encontram-se tanto as formas tradicionais de espetáculos de animação, como o teatro de bonecos e o teatro de sombras que utiliza silhuetas como experiências contemporâneas que exploram “a ampliação de formas de modelagens, de meios de construção, de aproveitamento de

materiais, de modos de operação, e de inserção de bonecos e objetos em performances teatrais ...” (Piragibe: 2007, p. 09)

Destaco ainda, neste segundo capítulo, um evento histórico que considero fundamental para a compreensão do Teatro de Animação Contemporâneo e para a compreensão dos hibridismos de linguagens registradas nos espetáculos atuais: a descoberta do Boneco no início do século XX pelas Vanguardas Artísticas. Assim, este capítulo também aborda o trabalho de três encenadores/teóricos do teatro que utilizaram o Boneco como fonte de inspiração para suas realizações. Alfred Jarry, Edward Gordon Craig e Vsevolod Meyerhold, que idealizaram a Marionete, o Boneco, como modelo para as mudanças que se faziam necessárias na arte do Ator, e como caminho para a reteatralização do Teatro.

No terceiro capítulo, destaco duas peças da Cia. *PeQuod* de Teatro de Animação que utilizam temáticas populares do cinema como ponto de partida para a sua construção: *Sangue Bom* e *Filme Noir*. Segundo Piragibe: “*Filme Noir* e *Sangue Bom* são exemplos de como o teatro de animação contemporâneo se apropria de suas matrizes temáticas, distorcendo-as em função das características específicas de sua linguagem cênica”. (2007: p. 57). Assim, estas temáticas emprestadas de dois gêneros sérios de cinema ganham as feições do teatro de animação, feições estas notadamente cômicas e paródicas, para sua apresentação no palco.

Além disso, a companhia busca uma apropriação de elementos da gramática do cinema. Esta apropriação diz respeito à construção dramática das personagens, através de processos de paródia; reprodução no palco de cortes e montagens, feitos através das mudanças de focos dentro de um mesmo cenário ou com vários cenários móveis e bonecos duplicados; e no caso do espetáculo *Filme Noir* todos os elementos em cena foram pintados em preto, branco e tons de cinza, para recriar em cena a impressão de filme em preto e branco, além de um tratamento especial da luz do espetáculo.

A escolha desta companhia, além do fato de ser uma companhia atuante e de destaque dentro do panorama das artes do teatro de animação brasileiro, deve-se a que aproximação ao cinema é buscada de maneira bastante consciente. Três de seus membros já teorizaram sobre o assunto. Miguel Vellinho, diretor, Renato Machado, iluminador e Mário Piragibe, ator-animador, já publicaram artigos na Revista Móin-Móin, única revista brasileira dedicada à reflexão teórica do teatro de animação. Além disso, Mário Piragibe dedicou sua dissertação de mestrado, defendida na Universidade

do Rio de Janeiro, ao trabalho da companhia. A existência de tais materiais serviu de suporte para a pesquisa empreendida neste terceiro capítulo.

CAPÍTULO 1 - O TEATRO DE ANIMAÇÃO COMO INFLUÊNCIA PARA O CINEMA

1.1 – Relações entre o Teatro de Sombras e os Pré-Cinemas

Um estudo que pretende estabelecer relações entre a linguagem do teatro de animação contemporâneo e a linguagem cinematográfica não pode deixar de considerar a influência que o teatro de sombras exerceu sobre os chamados pré-cinemas.

Com relação à origem do cinema, o impulso primordial que gerou esta arte pode ser encontrado na busca do ser humano pela produção de imagens, em especial de imagens em movimento. Essa busca percorreu um longo caminho, é possível perceber um primeiro indício nas pinturas rupestres pré-históricas encontradas nas paredes do interior de algumas cavernas, nas quais já existe a tentativa de imprimir movimento aos desenhos dos seres representados.

Diniz ressalta que ao representar figuras nas paredes das cavernas, os artistas primitivos que as produziam levavam em conta a trajetória da luz natural no interior da caverna, para obter algum tipo de movimento nas imagens desenhadas:

Mas a verdade é que existiu um pré-cinema, cujo aparecimento se perde no passado – mesmo as imagens pré-históricas em sítios arqueológicos como Lascaux e Altamira possuem curiosas variações conforme a luz externa incide sobre elas, demonstrando que, muito provavelmente, seus autores buscassem uma variação do movimento de suas representações a partir da luz, algo como um cinema em seu princípio mais radicalmente “primitivo”.
(DINIZ: 2006, p. 01)

A partir do estudo das pesquisas de cientistas que se voltaram para a cultura do período magdalenense,² no qual foram produzidas as pinturas acima citadas, Arlindo Machado concluiu que “nossos antepassados iam às cavernas para fazer sessões de

² “Derivado do topônimo La Madeleine (Dordonha, França); em grutas arqueológicas do local foram encontrados os materiais que definem o período pré-histórico ou período geológico de aproximadamente oito milênios (17000 a.C. a 9000 a.C.), correspondente à última fase do Paleolítico Superior (que termina com a mais recente glaciação) e à indústria e cultura humanas então desenvolvidas, caracterizadas por instrumentos de pedra mais aprimorados e pelo aparecimento de trabalhos em osso, pequenas esculturas e grandes pinturas rupestres, como as de Lascaux e Altamira; magdaleano, magdalenense, magdaliano”. Dicionário Houaiss Eletrônico

“cinema” e assisti-las. Confirmando esta conclusão o autor cita Wachtel, para quem os artistas das cavernas já possuíam o olhar do cineasta:

O que estou tentando demonstrar é que os artistas do Paleolítico tinham os instrumentos do pintor, mas os olhos e a mente do cineasta. Nas entranhas da terra, eles construíam imagens que parecem se mover, imagens que “cortavam” para outras imagens ou dissolviam-se em outras imagens, ou ainda podiam desaparecer e reaparecer. Numa palavra, eles já faziam cinema *underground*
(apud MACHADO: 2007, p.14)

Os desenhos encontrados nas cavernas de Altamira, Lascaux ou Font-de-Gaume apresentam uma superposição de formas, que em um primeiro momento pode parecer estranha e confusa. Gravados em relevo na rocha com seus sulcos pintados com cores variadas, foram concebidas desta forma para que, à medida que o observador caminhe perante tais figuras, elas pareçam se movimentar.

À medida que o observador se locomove nas trevas da caverna, a luz de sua tênue lanterna ilumina e obscurece parte dos desenhos: algumas linhas se sobressaem, suas cores são realçadas pela luz, ao passo que outras desaparecem nas sombras. Então, é possível perceber que, em determinadas posições, vê-se uma determinada configuração do animal representado (por exemplo, um íbex³ com a cabeça dirigida para frente), ao passo que, em outras posições, vê-se configuração diferente do mesmo animal (por exemplo, o íbex com a cabeça voltada para trás).
(MACHADO: 2007, p.14)

Mesmo antes de gerar toda uma série de dispositivos mecânicos e experimentos científicos, a descrição de procedimentos cinematográficos já pode ser encontrada desde a antiguidade no pensamento filosófico. Na célebre “alegoria da caverna”, creditada a Sócrates por Platão em um diálogo com seu discípulo Glauco, a sala pública de projeções já se encontra descrita. Para explicar ao seu discípulo a diferença entre “a representação do mundo sensível no homem” e a “consciência de uma realidade supra-sensível”,⁴ o filósofo imagina um dispositivo no qual evoca com impressionante precisão o aparelho de projeção. Assim, nesta alegoria, uma fogueira queima atrás e

³ Espécie de cabra-selvagem. Dicionário Aurélio Eletrônico

⁴ (Hegel apud Machado: 2007, p.29)

acima da cabeça de seres humanos que se encontram aprisionados desde sua infância em uma caverna subterrânea. Entre a fogueira e os prisioneiros existe uma mureta, semelhante a um palco de teatro de marionetes. Em cima deste muro são transportadas estatuetas que representam seres humanos, animais e todas as outras coisas. As estatuetas são animadas por homens que se encontram do lado de fora da caverna, atrás da mureta. Por causa da posição da luz da fogueira e do muro, na semi-obscuridade, os prisioneiros dentro da caverna só enxergam as sombras das estatuetas. E como estes seres humanos jamais viram outra coisa senão as sombras pensam que as projeções destas sombras são os seres e objetos reais.

Utilizando a sutileza de ocultar os animadores das sombras atrás da mureta, Platão busca garantir a eficiência do ilusionismo produzido, salvaguardando a impressão de realidade de qualquer desvelamento. Machado afirma que a maneira da arte cinematográfica, “o mundo de sombras que os prisioneiros contemplam na parede da caverna não é um mero “reflexo” da realidade do mundo de luzes que brilha lá fora; antes, é um mundo à parte, construído, codificado, forjado pela vontade de seus maquinadores (2007: p. 32). Mesmo as sombras que os prisioneiros vêem projetadas nas paredes do interior da caverna não são as sombras dos seres e objetos naturais. Antes são imagens de uma representação já codificada pelos artesões que as construíram.

Alguns historiadores buscam estabelecer o marco inicial da invenção técnica do cinema. Ao que parece, esse marco não pode ser estabelecido com precisão. Como demonstrado acima, os mitos e os ritos dos primórdios já continham o germe da representação de imagens em movimento. Autores de volumes sobre a invenção técnica do cinema como Sadoul (1946), Deslanches (1966) e Mannoni (1995), citados por Arlindo Machado em seu estudo sobre os pré-cinemas, assinalam como os principais eventos que antecedem a sua criação:

....a invenção dos teatros de luz por Giovanni della Porta (século XVI), das projeções criptográficas por Athanasius Kircher (século XVII), da lanterna mágica por Christian Huygens, Robert Hooke, Johannes Zahn, Samuel Rhanaeus, Petrus van Musschenbroek e Edme-Gilles Guyot (séculos XVII e XVIII), do panorama por Robert Barker (século XVIII), da fotografia por Nicéphore Niépce e Louis Daguerre (século XIX), os experimentos com persistência retiniana por Joseph Plateau (século XIX), os exercícios de decomposição do movimento por Étienne-Jules Marey e Edward Muybridge (século XIX), até a reunião mais sistemática de todas essas descobertas e invenções

num único aparelho por *bricoleurs* como Thomas Edison, Louis e Auguste Lumière, Max Skladanowsky, Robert W. Paul, Louis Augustin le Prince e Jean Acme LeRoy, no final do século passado⁵.

(MACHADO: 2007, p.12)

Ao lado destas técnicas, que se pode datar cronologicamente, e que por isso são consideradas pelos historiadores do cinema como sua história oficial, Arlindo Machado destaca que existiu uma série de mecanismos caseiros concebidos com a intenção de projetar imagens em movimento. Em *O Filme antes do Filme*, produção de 1985, dirigida por Werner Nekes, são exibidos vários destes aparelhos. Além disso, a invenção técnica do cinema também abrange um universo que o autor caracteriza como exótico, que inclui “...o mediunismo, as fantasmagorias (as projeções de fantasmas de um Robertson, por exemplo) várias modalidades de espetáculos de massa (os prestidigitadores de feiras e quermeses, o teatro óptico de Reynaud), os fabricantes de brinquedos e adornos de mesa e até mesmo charlatães de todas as espécies” (2007, p.14). Ainda que não explicitado por este autor, o teatro de sombras chinesas certamente teve seu lugar dentro deste universo exótico que precede a elaboração do cinema. Na diorama de Louis Lumière, por exemplo, se projetavam silhuetas móveis.

Segundo Arlindo Machado, durante o século XIX existiram diversos espetáculos de projeção que fascinavam as multidões em salas escuras conhecidas por nomes como: “Phantasmagoria, Lampascope, Panorama, Betamiorama, Cyclorama, Cosmorama, Giorama, Pleorama, Kineorama, Kalorama, Poccilorama, Neorama, Eidophusikon, Nausorama, Phyorama, Typorama, Udorama, Octorama, Diaphanorama e a Diorama de Louis Lumière, nas quais se praticavam projeções de sombras chinesas, transparências e até mesmo fotografias, fossem elas animadas ou não” (2007, p.19). Para o autor o sucesso do cinema em seus primórdios esteve mais ligado a questões comerciais que ao fato de se tratar de uma nova forma de expressão, pois na virada do século, a projeção de imagens já tinha uma longa história, assim o cinema não foi visto pelos artistas e pelo público como novidade.

Durante todo o desenvolvimento técnico que levou a criação do cinema, os elementos essenciais utilizados para a produção de imagens em movimento são os mesmos: a luz, a imagem e a tela. Esses são os mesmos elementos básicos utilizados milenarmente pelo teatro de sombras oriental. Enquanto a lanterna mágica e o projetor

⁵ Século XIX.

de cinema utilizam luz artificial, placas e películas, o teatro de sombras utiliza tanto luz natural quanto artificial. As imagens são produzidas iluminando-se as marionetes, denominadas silhuetas, e projetando sua sombra na tela.

A possibilidade de captar imagens em movimento e projetá-las com um único aparelho tornou-se realidade apenas em 1895, com o surgimento do cinematógrafo dos irmãos Lumière. Para que a criação do cinematógrafo se tornasse realidade, muitos aperfeiçoamentos técnicos foram adicionados a câmara escura e a lanterna mágica⁶, resultado do trabalho de diversos cientistas que se interessam pela óptica, desenvolvendo lentes e espelhos, pela persistência retiniana e pela síntese do movimento. Mas, como já citado acima, artistas, mágicos e ilusionistas também cumpriram seu papel apresentando os chamados espetáculos luminosos, cuja importante contribuição para a invenção do cinematógrafo é sublinhada por Laurent Mannoni, pesquisador dos pré-cinemas:

A extrema beleza dos espetáculos montados nessa época explica em parte a sensação de perda e a nostalgia dos lanternistas, quando o cinematógrafo invadiu suas telas. As fotografias tremidas, preto e branco (ou freqüentemente um tanto acinzentadas), do começo do cinema pareciam tristes e turvas, comparadas às cores a óleo deslumbrantes que se empregavam nas placas de vidro dos “templos” ingleses, franceses ou alemães: vermelho-veneziano, amarelo-índio, carmim, azul-da-prússia, índigo, entre outras, todas transparentes, refulgindo como mil fogos.

(MANNONI apud DINIZ: 2006, p. 05 e 06)

⁶ A lanterna mágica e a câmara escura são consideradas os principais aparatos técnicos que deram origem ao cinema. O procedimento da câmara escura foi descrito pela primeira vez por Aristóteles (384-322 a.C): “Se alguém fura um pequeno buraco numa porta de uma sala escura (durante o dia) todo objeto ou paisagem exterior se projetará dentro desta sala à frente da abertura. Os raios projetados dos pontos mais elevados ou mais baixos das paisagens ou objetos se propagarão em linha reta, cruzando-se no momento de sua passagem pelo buraco, provocando uma dupla inversão da imagem e, ao atravessarem uma abertura quadrada, redonda ou triangular, resultarão sempre em uma imagem circular” (apud Macieira: 2001, p. 13). A primeira câmara escura foi construída por Roger Bacon (1214-1294) e passou por uma série de aperfeiçoamentos através do trabalho de diversos cientistas pesquisadores de óptica. A lanterna mágica surgiu como um desenvolvimento técnico da câmara escura, a partir de descobertas científicas tais como as “...leis da refração e reflexão de Descartes, as novas lentes polidas e mais transparentes de Huyguens, a mobilidade de Sturn e Kepler e os jogos de luzes de Della Porta” (Macieira: 2001, p.19). Utilizando os vários mecanismos desenvolvidos durante a evolução técnica da câmara escura, a lanterna mágica ainda contará “com uma chaminé, permitindo ventilação e a evasão da possível fumaça, possibilitando o efeito de sua luz própria; um orifício circular; um tubo em seu eixo de lentes. Atrás, um pequeno espelho servindo de refletor. Entre o tubo e a lanterna, um pequeno espaço para passarem “as imagens” ou “vistas” que serão projetadas” (Macieira: 2001, p.20).

Cássia Macieira acredita que os dramas encenados através da técnica que ela denomina como teatro de sombras chinesas⁷, com seu repertório de mitos e lendas foram assistidos tanto pelos cientistas quanto pelos artistas que contribuíram para o desenvolvimento da câmara escura e da lanterna mágica, enriquecendo-as com adições técnicas e filosóficas. “Esses “mostradores de sombras” devem ser colocados assim como possíveis “despertadores de imagem em movimento” ou “contadores de história em movimento”, pois, indiscutivelmente, contribuíram para essa “materialização do imaginário” que o cinema buscava, paralelamente às pesquisas de lentes e espelhos” (Macieira: 2001, p.07).

Podemos considerar que o cinema herdou outros elementos dos espetáculos de sombras chinesas como: “unir melodia e imagem em um só instante, efeitos de dramaticidade, sedução para mais de um espectador num mesmo momento (coletivo), representar alguma coisa não sendo necessariamente realista e o simulacro por excelência” (Macieira: 2001, p.08). O cinema possui tanto a possibilidade de apreender a realidade imediata como a possibilidade de produzir o irreal, fantástico ou maravilhoso.

Mesmo que tais aproximações possam ser feitas entre a linguagem do teatro de sombras e a linguagem cinematográfica, para Gilles Deleuze o cinema e o teatro de sombras pertencem a linhagens diferentes:

O cinema parece realmente o último rebento desta linhagem destacada por Bergson. Poderíamos conceber uma série de meios de expressão (gráfico, foto, cinema); a câmara surgiria então como um *transdutor*, ou melhor, como um equivalente generalizado dos movimentos de translação. É assim que ela aparece nos filmes de Wenders. Quando nos indagamos sobre a pré-história do cinema somos às vezes levados a considerações confusas, porque não sabemos até onde remonta, nem como definir a linhagem tecnológica que o caracteriza. É sempre possível, então, evocar as sombras chinesas ou os mais arcaicos sistemas de projeção. Mas na verdade as condições determinantes do cinema são as seguintes: não apenas a foto, mas a foto instantânea e a fotografia posada (pertencente a uma

⁷ A autora localiza o aparecimento do termo sombra chinesa no Ocidente no início do século XVII. Nesta época alguns artigos como tecidos e mobílias provenientes da China estavam em moda na Europa. Assim, um espetáculo de sombras realizado por um italiano, que não empregava a técnica das sombras chinesas propriamente dita, acabou utilizando este termo por razões comerciais, para atrair maior público. As silhuetas deste espetáculo eram feitas de material preto e opaco, diferente das silhuetas chinesas, que são feitas em material transparente. Além disso, não possuíam as perfurações e ornamentações encontradas nas silhuetas orientais (2001, p. 53).

outra linhagem); a eqüidistância dos instantâneos, a transferência dessa eqüidistância para um suporte que constitui o “filme” (Edson e Dickson perfuram a película); um mecanismo que puxa as imagens (a garra de Lumière)”.
(DELEUZE apud MACIEIRA: 2001, p. 08)

De qualquer forma, o cinema e o teatro de sombras trabalham com uma matéria-prima em comum: a possibilidade de transformar o real em irreal. Para Jean Pierre Lescot, diretor de uma companhia contemporânea de teatro de sombras, *Les Pheophènes*, a linguagem do teatro de sombras produz uma leitura bastante original da imagem: “A imaterialidade da sombra lhe dá um caráter mágico. Seguindo o jogo imposto no recorte pela relação com a fonte luminosa, a vida de uma silhueta pode assumir dimensões muito expressivas” (1986, p. 265).

Atualmente, os espetáculos de sombras são manifestações cada vez mais presentes no teatro de animação, mas foi o cinema quem se consagrou como um grande mostrador de irrealidades. Estas irrealidades, ou melhor, projeções de realidade, têm sido extremamente sedutoras desde os primórdios do cinema e continuam a estender seu fascínio a um público cada vez mais ávido de imagens fabulosas e histórias bem contadas.

Nem é preciso dizer que foi essa a posição que prevaleceu entre o público, (do cinema como mostrador de irrealidades⁸) esse público inicialmente maravilhado com a simples possibilidade de “duplicação” do mundo visível pela máquina (o modelo de Lumière) e logo em seguida deslumbrado com o universo que se abria aos seus olhos em termos de evasão para o onírico e o desconhecido (o modelo de Méliès)
(MACHADO: 2007, p.18 e 19)

Às sombras também é atribuída uma origem mítica do desenho, da pintura e da escultura. A fábula do oleiro Dibutades, que faz parte do livro *História Naturalis*, escrito pelo romano Plínio no primeiro século da era cristã, conta a história da paixão da filha de Dibutades por um rapaz que partiria em uma longa viagem. No momento da despedida, uma fogueira iluminava os namorados, projetando suas sombras no solo. Assim, para manter a presença de seu bem-amado, a filha do oleiro tem a idéia de recobrir a sombra deste com carvão. O pai recobre a silhueta desenhada no chão com argila, queimando-a em seguida, executando assim o primeiro baixo relevo em terracota da história. Nesta fábula, a sombra foi criada através de uma fonte de luz natural (a

⁸ Grifo meu.

fogueira) que incide sobre um corpo (o namorado) produzindo uma imagem (a sombra) que é projetada em uma superfície (o solo). Assim o princípio da pintura estaria ligado a uma tentativa de obter um contorno de silhueta produzido pela sombra projetada (Macieira: 2001, p.10).

No teatro de sombras as silhuetas são as marionetes bidimensionais que são iluminadas para que as sombras sejam produzidas. Ou de maneira inversa, as silhuetas são figuras recortadas que transformam uma sombra em um desenho em uma superfície plana. Apesar de servir para fixar os traços de pessoas ou objetos como a fotografia, a silhueta diverge desta porque na silhueta existe uma “impossibilidade da apreensão e fixação da imagem, pois não tem a pretensão de disfarçar a ausência, alterar e enganar o tempo como a fotografia” (Macieira: 2001, p.47). A silhueta, quando produzida a partir da sombra de um objeto ou pessoa só é capaz de seus registrar os contornos externos.

No século XVII eram comuns as “máquinas de retratar perfis”. A pessoa a ser “retratada” sentava-se de um dos lados da tela, onde se situava a fonte luminosa. O pintor, sentado do lado oposto da tela contornava o perfil de sombra projetado sobre o modelo. Esse procedimento nos remete a fábula da gênese do desenho, da pintura e da escultura de Plínio, pois a sombra é transformada pelo artista em figura no papel. Mas neste caso, como o pintor se encontra do lado oposto da figura a ser retratada, “a imagem se fixará pelo desenho sobre o plano no anverso de seu verso, resultando uma imagem invertida semelhante ao reflexo no espelho” (Macieira: 2001, p.49).

Apesar da popularidade do uso da silhueta apontado acima, como forma de produção de retratos, por pertencer à linhagem do teatro de animação, a silhueta alcançará, maior popularidade nos espetáculos de teatro de sombra.

O teatro de sombras praticado na Europa antes da invenção do cinematógrafo esteve essencialmente ligado às pesquisas que buscavam desenvolver mecanismos para a produção e a projeção de imagens em movimento:

O teatro de sombras sofreu, no Ocidente, um violento transplante cultural. Contribuiu quase que exclusivamente para satisfazer a ambiciosa necessidade de imagens de uma sociedade que, em seguida, inventaria a fotografia, o cinema. Foi considerado como uma das tantas *máquinas do maravilhoso*, uma lanterna mágica de infinitas possibilidades.
(MONTECCHI: 2005, p. 26)

No Ocidente, o teatro de sombras assume o caráter de um espetáculo de imagens na medida em que os aspectos propriamente teatrais das sombras foram renunciados. Segundo Montecchi, os artistas que cuidavam da produção dos espetáculos de sombras na Europa dos séculos XVIII e XIX, não podem ser identificados com atores-animadores, pois seu trabalho estaria muito próximo do trabalho realizado por um operador de projeção em uma sala de cinema. O autor distingue o trabalho de operar uma silhueta do trabalho de animar: “movem alavancas, pistas, trilhos, dando movimento (e não alma) a pequenos autômatos de papel” (2007, p. 70). Na sua adaptação à cultura européia, distanciando-se do seu modo tradicional de produção, o teatro de sombras perdeu seu significado ritual e religioso.

No Oriente, o teatro de sombras é uma celebração, o espaço da representação é uno, a tela é o local da comunhão, une os atores-animadores e os espectadores. Assim, ao observar um espetáculo de sombras javanesas, percebemos que os espectadores se posicionam dos dois lados da tela. O *Dalang* é mais que um ator-animador, ele é aquele que celebra o evento, e tão importante quando assistir as imagens projetadas na tela é assistir ao seu trabalho de animar as silhuetas.

Entretanto, mesmo com essa abordagem diferenciada, podemos citar algumas experiências bem sucedidas em termos de popularidade e de aperfeiçoamento técnico empreendidas com o teatro de sombras na Europa daquele período: o trabalho de Dominique Seraphin, o teatro *Le Chat Noir* e o teatro *Noir et Blanc*.

Dominique Seraphin começou a trabalhar com seu teatro de sombras em um hotel de *Versailles*. Desenvolveu um trabalho sofisticado, utilizando silhuetas articuladas de aproximadamente 15 centímetros, feitas em cartão. Substituiu os cabos de manipulação utilizados pela maioria dos teatros de sombra orientais por uma base deslizante, que possibilitava a criação de cenas com grande número de personagens. Suas cenas elaboradas conquistaram grande popularidade entre o público aristocrático de Paris, assim seu teatro de sombras se transferiu para o *Palais-Royal* para melhor atender a este público requintado:

As “sombras chinesas” de Séraphin tornaram-se tão populares que, sob o título de *“Spectacles des Enfants de France”*, foram encenadas ininterruptamente nas galerias do *Palais Royal* entre 1758 e 1784.
(MORAES: 2002, p. 97)

Seraphin possuía um repertório de cerca de duzentas peças e suas apresentações eram sempre acompanhadas por um instrumentista que executava obras musicais ao cravo.

O *Le Chat Noir* situava-se em um local que era um misto de café e *saloon* freqüentado por artistas, músicos e escritores famosos. Os recortes das silhuetas eram realizados pelo pintor Henri Rivière e os textos eram escritos por Rodolphe Salis, que dirigia a companhia. As silhuetas eram feitas de zinco, medindo aproximadamente seis centímetros e não apresentavam articulações. Diversos artistas e técnicos em iluminação teatral colaboram na criação dos cenários do *Le Chat Noir*; por onde evoluíam as silhuetas. As figuras eram dispostas na tela em diferentes distâncias, criando uma sensação de profundidade de campo. Em um primeiro plano, as silhuetas ficavam encostadas a tela, assim a projeção de sua sombra obtinha uma maior nitidez. Em um segundo plano ficavam figuras mais afastadas da tela, portanto menores e mais desfocadas e os cenários colocados em um terceiro plano tornavam-se mais claros por causa da distância. Alguns recursos emprestados da lanterna mágica como vidros pintados em cores e diferentes fontes de luz também eram utilizados.

Sublinhando a importância histórica do *Le Chat Noir* para o desenvolvimento técnico da arte do teatro de sombras no Ocidente, Fabrício Montecchi, diretor da companhia de teatro de sombras italiana *Gioco Vita*, escreve:

O *Chat Noir* realmente já tinha obtido imagens totalmente pertinentes à cultura visual ocidental, graças à introdução da representação perspectiva de personagens e panoramas, à utilização de sistemas de projeção do tipo lanterna mágica e ao uso de cores em movimento. As possibilidades ligadas ao espaço bidimensional também já tinham sido ricamente exploradas e a tela, já multiplicada (até sete num mesmo espetáculo!) e reconcebida nas formas (semi-circular, por exemplo).

(MONTECCHI: 2007, p. 68)

Aos aprimoramentos técnicos obtidos pelo *Le Chat Noir*, Paul Vieillard acrescenta seus conhecimentos do uso de lâmpadas diversas e efeitos de luz. Antes de fundar o *Théâtre Noir et Blanc* em 1910, estudou profundamente os efeitos de distanciamento, aproximação e nitidez de velas, lâmpadas comuns e lâmpadas com filamento. Para conseguir efeitos de nitidez, não encostava as silhuetas na tela à maneira do teatro de sombras feito na China, mas utilizava diferentes lâmpadas. Também se

valia de sua pesquisa com iluminação para desfocar as varetas de sustentação e manipulação das silhuetas. Apesar de coexistir com o cinema, que desde suas primeiras exibições conquistou um número crescente de espectadores, Vieillard trabalhou com seus “espetáculos de luz” até a década de 40 do século XX.

Mesmo localizando a busca pelas imagens em movimento na pré-história da humanidade e sabendo que essa busca levou ao desenvolvimento de uma série de dispositivos e experimentos, é ao teatro de sombras que cabe o mérito de ser a primeira técnica artística utilizada para a projeção de imagens em movimento. Não se pode determinar ao certo a época e o local em que esta manifestação artística conheceu sua gênese. Segundo Macieira, existem alguns indícios de que esta arte já era praticada pelos egípcios no século 13 a.C., mas o mais provável é que tenha se desenvolvido na China no reinado do imperador Wu Ti (140-86 a.C.), durante a dinastia Han (2001: p.36). Já Beltrame, cita o historiador Contractor, que acredita que o berço do teatro de sombras seja a Índia, e Fielding, que afirma que na ilha de Java o teatro de sombras já era popular há mil anos atrás (2005: p.41).

A origem mítica do teatro de sombras na China caracteriza essa técnica como mecanismo capaz de fazer a transição entre o mundo das sombras (sobrenatural) e o mundo cotidiano (natural). A ambivalência das sombras caracteriza-se pelo fato de ao mesmo tempo participarem do mundo da morte, do inanimado e do mundo da vida, do movimento:

O imperador Wu Ti, da dinastia Han, teve o desgosto de perder sua dançarina predileta. Havia vinte anos que ele governava com sabedoria e juízo o Império Celeste e seu reinado era dos mais gloriosos de todos os tempos. Mas Wu Ti era muito supersticioso e acreditava nas artes mágicas. Quando a dançarina morreu, ele, no seu desespero, voltou-se para o mágico da corte, exigindo que fizesse voltar a linda defunta, do país das sombras... Numa pele de peixe, cuidadosamente preparada para torná-la macia e transparente, ele recortou a silhueta da dançarina, tão linda e graciosa como ela fora. Numa varanda do palácio imperial, mandou esticar uma cortina branca em frente a um campo aberto. Com o Imperador e a corte reunida na varanda, e à luz do sol que se filtrava através da cortina, ele fez evoluir a sombra da dançarina, ao som de uma flauta e todos ficaram alucinados com a semelhança.
(BELTRAME: 2005, p.42)

...graças a invenção do teatro de sombras, o grande mestre imperial pode ser consolado, ele reencontrou, com a ajuda deste

método engenhoso, a presença, uma certa presença, da amada desaparecida.
(FÁBREGAS: 1986, p. 285)

De qualquer forma, mesmo que seja difícil determinar ao certo o local e a época do surgimento do teatro de sombras, estamos diante de uma prática artística milenar, mas que continua presente no panorama das artes cênicas contemporâneas. Ao lado de inúmeras possibilidades técnicas e formais trazidas pelas novas tecnologias, os artistas que trabalham com teatro de sombras contemporaneamente continuam a utilizar técnicas milenares de produção de sombras: “Ainda hoje realizam suas “sombras móveis” com lamparinas adicionadas a lâmpadas e refletores altamente sofisticados e as projetam em espaços urbanos, como metrô, ruas, edifícios, deslocando-se do quarto escuro para o mundo” (Macieira: 2001: p.89). Na verdade, o teatro de sombras contemporâneo pode ser visto como uma arte composta pelos seus elementos tradicionais e pelos elementos que empresta de outras disciplinas, como artes plásticas, arquitetura e cinema, comprovando o caráter híbrido e multifacetado do teatro de animação contemporâneo.

1.2 – O Teatro de Sombra na Tela de Cinema: Lotte Reiniger

Depois da invenção do cinematógrafo, ainda podemos destacar outros trânsitos que a linguagem do teatro de sombras e a linguagem cinematográfica. Talvez o melhor exemplo seja o trabalho da diretora e animadora alemã Lotte Reiniger.

Em uma palestra realizada em 1987 para estudantes de cinema, o filósofo Gilles Deleuze discute o ato de criação e a natureza das idéias. Para o filósofo, não é possível ter uma idéia genérica, as idéias já nascem destinadas a um determinado domínio: “As idéias, devemos tratá-las como potenciais já empenhados nesse ou naquele modo de expressão, de sorte que eu não posso dizer que tenho uma idéia em geral” (1999).

Assim, ter uma idéia em teatro de sombras ou em teatro de animação, não é a mesma coisa que ter uma idéia em cinema ou em cinema de animação. Porém, existem determinadas idéias que podem valer em outras disciplinas, mesmo que quando aplicadas tais idéias ganhem nova aparência. Como exemplo, Deleuze utiliza as idéias em romance que poderiam ser utilizadas em cinema, questionando o que faz com que um cineasta tenha vontade de adaptar um romance. Como resposta, o filósofo diz que é

evidente que existem idéias em cinema que fazem eco àquilo que o romance apresenta como idéias em romance.

Talvez seja possível fazer a mesma analogia com relação ao trabalho de Reiniger. Inspirando-se na técnica do teatro de sombras chinesas, ela utiliza as silhuetas articuladas para desenvolver uma nova técnica de animação cinematográfica, adaptando a animação de silhuetas para a tela do cinema. Assim Lotte transforma a fugacidade do espetáculo de sombras, a imaterialidade das sombras projetadas pelas bruxuleantes chamas de velas e lamparinas, em um registro permanente sobre a película cinematográfica. A estética das imagens produzidas durante os espetáculos de teatro de sombras chinesas certamente faziam eco a busca estética das imagens que ela desejava produzir em seus filmes. Reiniger trabalhou exclusivamente com esta técnica de animação durante toda sua longa carreira como diretora e animadora, apenas acrescentando algumas pequenas variações.

Ao elevar a técnica da animação de silhuetas a um alto grau de aperfeiçoamento, o trabalho realizado por esta artista se transforma no “elo mais próximo entre o cinema e o teatro de sombras” (Macieira: 2001, p.70). Fabrício Montechi afirma mesmo que a genialidade do trabalho da cineasta impediu que o teatro de sombras caísse em completo esquecimento no início do século XX (2007, p. 67).

Lotte foi a primeira mulher a realizar um filme de animação de longa-metragem. Na verdade, segundo Moritz, existe uma controvérsia no que concerne a criação do primeiro longa-metragem de animação. O filme *White Snow and the Seven Dwarfs* (Branca de Neve e os Sete Anões), de Walt Disney, considerado como o pioneiro por muitos historiadores do cinema de animação surge apenas em 1937. Para este autor, *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed) iniciado em 1923 e finalizado em 1926, embora não tenha obtido a mesma visibilidade de Branca de Neve e utilize uma técnica de animação criada e utilizada quase que exclusivamente pela animadora, é o primeiro filme de longa-metragem de animação.

Lotte Reiniger começou sua carreira artística com uma breve incursão pelo teatro de Max Reinhardt, onde trabalhou como cenógrafa e figurinista. Sua carreira no cinema começa ao entrar em contato com o cineasta Paul Wegener. Em 1918 realiza alguns recortes para o intertítulo de seu filme de longa-metragem *Der Rattenfänger von Hameln* (O Flautista de Hamelin).

Em diversos momentos de sua carreira ela trabalhou em parceria com outros cineastas, para os quais produziu animações de silhuetas que foram inseridas em seus

filmes como efeito-especial. Em 1923 Lotte anima uma complexa silhueta de um falcão para a sequência do sonho de Kriemhilde no filme *Die Nibelungen* de Fritz Lang. Esta silhueta era composta por quase cinquenta peças desenhadas e recortadas em separado e unidas por fios de arame. Em 1933 animou uma sequência para o filme *Don Quixote* de G. W. Pabst na qual Dom Quixote lê um livro de aventuras de cavaleiros. E trabalhou com o cineasta Jean Renoir em 1937 no filme *La Marseillaise*, para o qual preparou uma animação de silhuetas de uma *performance* de teatro de sombras que explicitava a necessidade da revolução francesa.

Mas é produzindo seus próprios filmes de animação que Lotte descobre seu verdadeiro caminho artístico. Ao que tudo indica a idéia de utilizar as silhuetas de papel articuladas do teatro de sombras chinesas para produzir animações cinematográficas nasceu de forma autodidata. Quando criança, ela possuía um teatro de sombras de brinquedo.

Outra possível inspiração para seu trabalho são os filmes do francês Georges Méliès. Desde muito jovem, Lotte é fascinada pelo cinema em geral e pelo trabalho de Méliès⁹, o primeiro cineasta a empregar efeitos especiais. Segundo Moritz:

Lotte Reiniger, ela mesma é o gênio por trás de seus filmes. Ela tinha uma impressionante facilidade em recortar – segurando a tesoura com sua mão direita e manipulando o papel com grande velocidade com a mão esquerda – ela corta sempre com precisão¹⁰.
(MORITZ)

Na época em que trabalhou com Paul Wegener, Reiniger foi apresentada a um grupo de jovens rapazes que estavam montando um estúdio de animação experimental, o *Berliner Institut für Kulturschung*. Assim conhece seu futuro marido e parceiro artístico, Carl Koch, com quem se casou em 1921. A parceria artística durou até a morte de Karl, em 1963. Foi ele quem projetou para ela seu estúdio de animação e tornou-se o produtor e operador de câmera de seus filmes. Em 1919 Lotte produziu seu

⁹ Sobre George Méliès Diniz escreveu: "...prestidigitador famoso, foi um dos primeiros "cineastas" completos que, demiurgicamente, criaram possibilidades narrativas ao cinema nos primeiros anos do século XX, Méliès foi um dos pioneiros documentaristas e seus filmes fantásticos, coloridos à mão, são de uma beleza tão poética que neles vemos os primeiros exemplos de surrealismo e de fantástico no cinema ...". (2006: p.01)

¹⁰ Lotte Reiniger herself is the prime genius behind all of her films. She had an astonishing facility with cutting - holding the scissors still in her right hand, and manipulating the paper at lightning speed with her left hand - so that the cut always went in the right direction (tradução minha).

primeiro filme junto ao estúdio experimental, utilizando a técnica da animação em silhuetas recortadas, chamado *Das Ornament des Verliebten Herzens* (O Ornamento do Coração Apaixonado).

Desde o princípio, Lotte está interessada nos contos de fadas, este é um tema recorrente em quase toda sua produção. *Aschenputtel* (Cinderela) e *Dornröschen* (A Bela Adormecida), realizados em 1922 estão entre as suas primeiras criações. Assim como Reiniger encontrou na técnica de animação de silhuetas o caminho para a estética de suas imagens, encontrou nos contos de fadas a temática que fazia eco a esta estética.

Em 1926 realiza seu trabalho mais significativo, o longa-metragem *Die Abenteuer des Prinzen Achmed* (As Aventuras do Príncipe Achmed), inspirado nas narrativas das Mil e Uma Noites. O filme foi produzido por uma equipe de cinco pessoas: Lotte Reiniger na direção, Carl Kock na direção técnica, Walther Ruttmann, Berthold Bartose e Alexander Kardan como animadores. Tratava-se de um filme mudo, com legendas e acompanhamento musical orquestrado. Wolfgang Zeller compôs a trilha musical original do filme.

Além da temática, a estrutura narrativa do filme também foi inspirada no livro de contos As Mil e Uma Noites. O filme foi dividido em cinco atos. Como nas histórias narradas por Sherazade, os episódios são estruturados como uma história em cadeia. Cada um dos atos narra uma das aventuras vividas por Achmed em locais como a Pérsia, a Ilha Mágica dos Espíritos de Wak-Wak, a China e a Ilha Flamejante.

As cópias de As Aventuras do Príncipe Achmed que existem atualmente são uma reconstrução realizada em 1999 pelo *Deutsches Filmmuseum Frankfurt*, (Museu de Filmes Alemães de Frankfurt) a partir de uma cópia de nitrato, pois nem o negativo original nem a cópia alemã existem mais¹¹.

Apesar de não serem judeus, Lotte Reiniger e Karl Kock, estavam identificados com a política esquerdista. E nas palavras da própria Lotte: "...eu tinha muitos amigos judeus aos quais eu não tinha mais permissão de chamar de amigos¹²," (Kemp). Entre estes amigos estava o dramaturgo Bertold Brecht.

Em 1933, com a ascensão do partido nazista, eles tentavam abandonar a Alemanha. Durante a guerra, Lotte e Karl viveram e produziram filmes em alguns países da Europa, inclusive na própria Alemanha, pois não conseguiam vistos

¹¹ Esta informação aparece no início da cópia a qual tive acesso.

¹² "...I had many Jewish friends whom I was no longer allowed to call friends" (tradução minha).

definitivos. Em 1949 abandonam definitivamente a Alemanha e se instalam na Inglaterra.

Segundo Philip Kemp, a maioria dos negativos originais dos filmes de Lotte Reiniger armazenados em seu estúdio na cidade de Postdam foram destruídos em uma explosão de uma granada de mão. As cópias de seus filmes produzidos até o período da guerra existentes atualmente são cópias de cópias. Infelizmente, estas cópias perderam muito dos finos detalhes existentes nos cenários das cópias originais. Apesar disto, ainda hoje assistir a um dos filmes de silhuetas de Lotte Reiniger é uma experiência encantadora que nos remete ao fascinante universo das sombras cinematográficas criado pela diretora.

1.2.1 – A Técnica de Animação de Lotte Reiniger

No documentário *The Art of Lotte Reiniger* (A Arte de Lotte Reiniger), dirigido em 1970 por John Issacs é a própria animadora quem nos explica o processo de produção de um filme de silhuetas. Neste filme, que pode ser considerado como um guia sobre a produção de animações de silhuetas, Lotte diz que para se realizar uma animação de silhuetas, em primeiro lugar é preciso escolher uma idéia que se deseje muito ver realizada como filme de silhuetas, pois o trabalho se estenderá por longo tempo, mesmo para a criação de um curta-metragem.

Depois de escolher a história a ser realizada, Lotte começava a criação das personagens. Ela fazia muitos desenhos das personagens inseridas nas diversas situações narradas na história. O próximo passo era o desenho do *story board*. O *story board* é composto por uma série de painéis nos quais são desenhadas as sequências decupadas da animação.

Lotte desenhava cada personagem dividindo a figura em diversas partes para realizar a silhueta. O número de partes dependia da qualidade do movimento que Lotte desejava obter. As partes das figuras eram então recortadas e unidas com pequenos pedaços de fio de arame.

A silhueta era então colocada sobre uma mesa de animação. Este dispositivo era composto por uma mesa com uma abertura no centro sobre a qual era colocado um pedaço de vidro transparente. Embaixo do vidro existia uma lâmpada que iluminava a

mesa. Durante a filmagem da animação de silhuetas, a luz da mesa de animação é a única que permanece acesa.

Os cenários eram pintados em papel transparente e podiam conter figuras recortadas. Os diversos *layers*¹³ podiam ser sobrepostos, o que possibilitava que Lotte pudesse criar cenários bastante complexos para suas animações.

A figura era colocada sobre o cenário e sua animação consistia em fotografar cada um dos pequenos movimentos que Lotte realizava na silhueta. Esta técnica é conhecida como *stop motion*, e consiste em uma filmagem realizada quadro a quadro do elemento a ser animado, seja ele um recorte de papel, um boneco ou um objeto. O sucesso da animação dependia da capacidade da artista de mover a silhueta de forma justa para que as imagens fixadas na película apresentassem impressão correta de movimento quando projetadas. Lotte utilizava dezoito frames para obter um segundo de animação no filmes mudos e vinte e quatro nos filmes com banda sonora.

Para realizar a filmagem, a câmera era posicionada de forma fixa em cima da mesa de animação. Por ser fixa, para realizar alguns efeitos de movimento de câmera, ela construía cópias das silhuetas. Para realizar um *close-up*, ela desenhava um modelo em tamanho maior da cabeça e dos ombros da personagem em separado, e dos cenários de fundo. Outro efeito que requeria a construção de um número adicional de silhuetas era fazer aparecer algum personagem que se move a partir do fundo do cenário. No filme, Lotte mostra como faz um pássaro aparecer voando. Ela recorta um grande número de pássaros, cada um de um tamanho diferente. Ao realizar a animação vai trocando as figuras, começando pela menor. O efeito obtido é de um pássaro que aparece voando ao longe e aos poucos ocupa o primeiro plano. As transformações eram produzidas de forma semelhante, utilizando várias cópias das silhuetas, substituindo a figura original pela nova forma que assumiria. Para fazer uma tomada panorâmica, era necessário mover todos os cenários de fundo durante a animação do personagem, coordenando os movimentos do cenário e das silhuetas.

Enquanto registrava cada movimento da animação das silhuetas na película, Lotte numerava todos os *frames* anotando em um livro, desta forma podia coordenar os movimentos de sua animação com a trilha musical.

As animações de Lotte Reiniger eram realizadas diretamente na câmera, sem montagem posterior. As técnicas descritas acima foram utilizadas para produzir

¹³ Neste caso, cada uma das folhas pintadas do cenário.

silhuetas negras sobre fundos coloridos. Mas posteriormente, Lotte Reiniger e Carl Koch desenvolveram uma técnica que possibilitava animar silhuetas coloridas utilizando apenas um artifício simples. As silhuetas eram construídas com papel colorido e durante a filmagem iluminadas com uma luz posicionada acima da mesa de animação, o que permitia que sua cor fosse registrada.

Apesar da técnica básica de animação de silhueta ser simples é trabalhosa, requer grande paciência e destreza por parte dos artistas que desejem utilizá-la. Talvez por isso, Lotte Reiniger não tenha feito nenhum grande discípulo. Esporadicamente surgiu algum trabalho realizado com a sua técnica, como é o caso de *Princes et Princesses* de Michel Ocelot.

1.3 – Príncipes e Princesas de Michel Ocelot

O filme de animação *Princes et Princesses* (Príncipes e Princesas), lançado como longa-metragem no cinema em 2000, foi realizado utilizando exclusivamente a técnica da animação de silhuetas. O filme é composto por seis contos: *La Princesse de Diamants* (A Princesa dos Diamantes), *Le Garçon de Fignes* (O Garoto dos Figos), *La Sorcière* (A Feiticeira), *Le Manteau de la Vielle Dame* (O Manto da Velha Dama), *La Reine Cruelle et le Montreur de Fabulo* (A Rainha Cruel e o Mestre do Fabulo), *Princes et Princesses* (Príncipes e Princesas). Cada conto se passa em uma época e em um local distinto.

Michel Ocelot organiza a estrutura narrativa do filme de uma maneira metalingüística, pois utiliza vários mecanismos para desvelar sua teatralidade: todos os seis contos são encenados por uma dupla de jovens amigos, que fazem o papel de atores e por um velho técnico em um cinema abandonado, que possui um palco mágico e uma máquina de fazer figurinos instantâneos. Antes de cada conto, os três imaginam ou buscam em livros o tipo de história que gostariam de encenar, em seguida realizam uma pesquisa das imagens que podem inspirar a estética de cada história para desenhar seus cenários, figurinos e acessórios. Depois estes desenhos são colocados na máquina que os transforma nos figurinos que os dois jovens vão utilizar para encenar a história. Entre os contos, Ocelot coloca uma imagem recorrente: a fachada do cinema abandonado, enfatizando o lugar de criação das imagens. Segundo Mercier, ao utilizar todos estes elementos, o cineasta deixa claro o estatuto de construção da realidade de seus contos.

Neste filme o diretor e animador francês Michel Ocelot cria um dos poucos filmes de animação que retoma a técnica de animação de silhuetas de Lotte Reiniger. Embora não reconheça a influência direta da animadora alemã em seu trabalho¹⁴, muitas semelhanças podem ser observadas, pois Ocelot utiliza a técnica de animação de sombras da mesma maneira como era utilizada por Reiniger e também utiliza a temática abordada preferencialmente pela diretora seus filmes: o conto de fadas.

Mas segundo Mercier, se o diretor utiliza a temática dos contos de fadas, é para criticar o modo corrente, geralmente patriarcal de construção dos contos tradicionais. Essa tônica perpassa todo o filme, composto por seis contos. Mas pode ser observada em especial no sexto conto, cujo título é justamente Príncipes e Princesas.

O conto mostra um príncipe e uma princesa em um contexto ocidental, em uma época indefinida, que depois de jurarem amor eterno e trocarem um beijo começam uma série infundável de metamorfoses animais. Durante as metamorfoses, mesmo tendo acabado de prometer que seriam capazes de fazer tudo um pelo outro, deixam claro que seu amor sofreu um sério abalo com a mudança de situação. Mas como todo bom conto de fadas, a situação tem um final feliz, na última metamorfose os namorados trocam de corpo, o que permite que se casem e vivam no castelo, mesmo que fique patente a insatisfação do príncipe em ter que cumprir o papel de uma princesa.

Apesar disso, segundo Eduardo Valente, em nenhum dos seis contos existe “a lição de moral fácil e nem a divisão entre bons e maus”. Para este crítico, Ocelot se coloca mesmo no papel de um educador, pois o intento de seus filmes não é apenas entreter, pois o cineasta busca e alcança uma “mistura de inteligência formal com extremo cuidado conteudístico”. Valente valoriza ainda a iniciativa de Ocelot de introduzir um intervalo entre suas seis histórias, como nos filmes antigos, com a indicação de que se pode conversar naquele momento¹⁵, estimulando assim a interação entre os espectadores de seu filme.

Na mesma entrevista citada acima, Ocelot contou que o ponto de partida desta série de contos, produzida originalmente para a televisão francesa, não era uma busca estética, mas sim uma limitação no orçamento. Ocelot diz que se deu conta da beleza e das possibilidades desta técnica de animação ao realizar um workshop com crianças. O trabalho produzido pelas crianças sobre sua orientação utilizando a técnica das silhuetas

¹⁴ Entrevista realizada em Florianópolis, após a exibição de uma série de curtas-metragens do diretor dublados ao vivo, do dia 10 de julho de 2009, no cinema do CIC, como parte da programação da 8ª Mostra de Cinema Infantil de Florianópolis.

¹⁵ On fait une pause de un minute e on peut parler...

animadas causou grande impressão no diretor: “Eu descobri que o conto mostrado em um pequeno teatro de sombras é extremamente forte, belo, sutil e mágico¹⁶” (2002).

No site sobre cinema de animação *Cinema Odyssee*, que apresenta as técnicas de construção do filme de Ocelot, encontramos a lista dos materiais utilizados no filme: papel *canson* preto, papel transparente colorido, tesouras, massa de modelar, sal, algumas lâmpadas, algumas maquetes simples em três dimensões (um radar é representado com um fundo de garrafa de plástico com dados) e uma câmera 16mm. Assim como as animações de silhueta de Lotte Reiniger, todos os efeitos do filme foram realizados diretamente com a câmera, não se utilizou nenhuma trucagem de laboratório. A descrição dos materiais utilizados no filme evidencia que este não foi um filme caro, com um grande orçamento. O que não impediu Ocelot de obter uma bela construção visual de sombras cinematográficas.

¹⁶ Je trouve que le conte raconté dans un petit théâtre d'ombres est extrêmement fort, beau, subtil et magique (Tradução minha).

CAPÍTULO 2 – TEATRO DE ANIMAÇÃO CONTEMPORÂNEO

2.1 – Elementos do Teatro de Animação Contemporâneo

A principal característica do teatro de animação é a passagem do objeto do estado inanimado ao animado. Através de sua arte o ator-animador cria a impressão de vida em um objeto que não a possui, transferindo sua energia pessoal para a criação de uma personagem que não será representada em seu próprio corpo, mas através da utilização de um objeto ou de um boneco.

Qualquer objeto pode ser animado, pois todos possuem um potencial cinético. Através do movimento que recebe do ator-animador, o objeto passa de sua condição de existência ordinária à condição de sujeito teatral. O movimento é o princípio organizador em torno do qual se reúnem os diversos elementos componentes do espetáculo de animação. É o movimento qualificado, produzido no boneco/objeto pelo ator-animador frente a um público que faz com que este expresse vida e torne-se personagem dramático. “O movimento estabelece uma conexão direta com nossa atividade psíquica ou o objeto parece vivo porque parece pensar, e parece pensar quando parece estar decidindo por si mesmo” (Amaral: 1997, p.86).

O valor do teatro de animação revela-se quando esta forma de expressão artística é escolhida considerando o que o boneco/objeto pode realizar de forma única. Aquilo que pode expressar através de suas propriedades físicas e plásticas, exploradas mediante convenções cênicas específicas. Não faz sentido conceber o teatro de animação como uma mera imitação ou miniaturização do teatro de atores. Nas palavras de Balardim, sempre que limitamos a atuação do objeto-personagem a uma interpretação meramente “humana”, como um simples arremedo do ator, ignoramos completamente a maior qualidade que o objeto-personagem possui: a qualidade de ser e não-ser ao mesmo tempo (2004, p.58). Durante a representação, através da energia que o ator-animador insufla no boneco/objeto, este passa a possuir “impressão de vida”, enquanto que, ao mesmo tempo, é desprovido desta por conta de sua natureza material.

Podemos considerar que o teatro de bonecos, assim como outras formas de teatro de animação possui uma essência grotesca, na medida em que é uma tentativa do homem de recriar a própria natureza humana. O fato de um objeto inanimado ganhar uma vida aparente, na tentativa de imitar o movimento humano, se configura estranha

diante de nossa percepção. Outro aspecto grotesco do boneco está na oposição entre a tentativa de representar o universo humano e sua limitação enquanto objeto, que comparado ao corpo humano sempre parecerá incompleto e inacabado. Para Bakhtin (apud Olivan: 1997, p. 45) o aspecto essencial do grotesco é a deformidade, e o boneco pode ser definido como uma espécie de deformação do ser humano.

Pode-se ainda mencionar o fato de que em muitas manifestações tradicionais do teatro de bonecos encontramos personagens que apresentam deformações físicas como corcundas, barrigas ou falos desproporcionais. Existem ainda personagens com deformações de caráter, que apresentam comportamento violento, e personagens representantes do universo sobrenatural.

No *Mamulengo* brasileiro, podemos encontrar a personagem *Janeiro-Vai-Janeiro-Vem*, que representa um negro curioso. O pescoço deste boneco possui um mecanismo interno de manipulação que ao ser acionado aumenta em muitas vezes seu tamanho. A ação de esticar o pescoço para aproximar sua cabeça do objeto de sua curiosidade e a repetição desta ação se constituem em seu maior chiste. A cena na qual aparece esta personagem resume-se em sua apresentação para o público, a entoação de suas loas¹⁷, e às situações que o mestre mamulengueiro provoca para instigar a curiosidade do boneco.

Neste mesmo folguedo, encontramos personagens opressoras e exploradoras do povo, portadores de limitações éticas, como *O Padre*, *O Policial* e *O Padrão Fazendeiro*. As personagens fantásticas são *A Morte*, *O Diabo* e *A Alma Penada*, entre outras. Muitas vezes os bonecos que representam essas personagens possuem completa liberdade com relação às proporções anatômicas de seus corpos, fato que ressalta o caráter monstruoso de sua personalidade. Como o grande objetivo do espetáculo de *Mamulengo* é a produção do riso, os poderosos, os demônios e os fantasmas são sempre derrotados de forma óbvia e ridícula. O confronto pode ocorrer através de luta, seguida de morte. Ou, de uma maneira mais sutil, através de traição ou da malandragem da personagem opositora, que sempre representa uma figura do povo, com a qual o público se identifica.

Segundo Olivan (1997, p. 43) existe uma analogia entre a máscara e a fixidez de um objeto animado. Ao revelar o sentido de alternâncias, que vão da imobilidade ao

¹⁷ As loas são os versos entoados pelos mamulengueiros. Segundo Brochado (2007, p. 46) “as imagens e as métricas das poesias populares desempenham um papel importante no texto do Mamulengo”. Algumas cenas são compostas exclusivamente em versos, como a dos “Glosadores” ou “Violeiros” na qual dois bonecos “duelam” em versos, que podem ser falados ou cantados.

movimento e da transformação de uma identidade em outra identidade diferente, a máscara revela sua essência grotesca. “O elemento mecânico se faz estranho ao ganhar vida, o elemento humano, ao perder a vida. São motivos duradouros os corpos enrijecidos em bonecas, autômatos e marionetes, e os rostos coagulados em larvas e máscaras”. (Kayser apud Olivan: 1997, p. 44)

No espetáculo de teatro que utiliza formas animadas nos deparamos tanto com as possibilidades quanto com as impossibilidades da matéria. Ao mesmo tempo em que o boneco/objeto pode realizar qualquer tipo de movimento, a significação de seus movimentos depende de um esquema ligado a representação da personagem. A alternância entre os momentos em que o boneco se movimenta, portanto possui a impressão de vida e os momentos em que ele não se movimenta, portanto não possui a impressão de vida, provoca um estranhamento, que é uma das características do grotesco. “É grotesco o que é cômico por um efeito caricaturesco, burlesco e estranho”. (Pavis apud Olivan: 1997, p. 46)

No teatro de animação as idéias ganham vida através de formas plásticas, como bonecos, objetos, ou ainda projeções de objetos, como no caso do teatro de sombras, que podem ser antropomórficos ou não. É comum, ao optar por construir um boneco com forma humana, que o artista acrescente em seus traços exageros e deformações, e que suas dimensões não obedeçam às dimensões da escala humana. Isso acontece não somente no caso do *Mamulengo*, citado acima, mas também em outros tipos de teatro de bonecos. Assim o boneco sempre representa uma abstração da realidade que busca representar.

O boneco é construído para que represente uma determinada personagem, e a escolha de seus mecanismos e possibilidades de movimentos geralmente é feita levando-se em consideração o desempenho que deverá realizar. O boneco carrega em sua forma as marcas e estigmas da personagem para o qual foi concebido, e muito raramente representará outra personagem. Segundo Olivan (1997, p.44) “a marionete é a personagem e não uma existência imaginária, esta personagem constitui sua única e verdadeira existência”.

Outro aspecto determinante neste tipo de manifestação teatral, diz respeito à intermediação da relação entre o ator e o público que é realizada pela presença de um objeto:

É na mediação do objeto interposto entre ator e público que reside o fator determinante dessa dramaturgia. Contudo, não é somente a interposição do objeto que determina a sua especificidade, mas também o jogo cênico com ele estabelecido no tripé constituído pelo ator-manipulador, o objeto e o público. (COSTA: 2000, p.24)

A relação entre o boneco/objeto e seu manipulador pode ser considerada como a mais relevante para a compreensão do teatro de animação. As mudanças pelas quais passou a arte do boneco no começo do século XX aumentaram bastante as possibilidades de expressão no teatro de animação. Em consequência, aumentaram também os modos como o ator-animador passou a se relacionar em cena com seu boneco/objeto. Nos casos em que esta relação é bem sucedida, no momento de sua apresentação em cena, o ator-animador e seu boneco formam um todo orgânico, que não pode ser dividido e onde uma parte não pode ser considerada mais importante que a outra.

Mesmo considerando o ator-animador como a fonte do movimento expressivo que anima o boneco, não se pode deixar de observar que a sua atuação não determina um controle total sobre os resultados desta união que forma a personagem. O boneco/objeto causa um determinado impacto no público, por conta dos elementos que o compõe e podem ser lidos pela audiência já no seu aparecimento em cena. Estes elementos são de ordem plástica e simbólica e estão presentes na própria constituição do boneco, assim este é capaz de produzir uma realidade ficcional, diferente da realidade cotidiana na qual estão inseridos os espectadores. O boneco manipulado pode ser considerado um símbolo na medida em que a manipulação procura dotá-lo de características que este não possui, evocando uma realidade diferente da realidade de objeto do boneco. Segundo Amaral (1993, p. 296) “no palco, isolado de seu ambiente, sob as luzes cênicas, acrescido de movimentos, animado, o objeto adquire uma força que extrapola suas funções e sua matéria”.

Se considerarmos que os diversos elementos que constituem a imagem da figura que será animada são organizados de maneira a construir uma unidade significativa, percebemos que o próprio boneco é um signo que comunica a concepção do artista de uma determinada realidade.

Piragibe (2007: p.32) considera que classificar o boneco apenas como uma ponte que liga o ator-animador ao público ou como um elemento utilizado para a expressão do ator significa desconsiderar a importância da presença cênica da forma animada, e os

motivos que levam um artista a eleger o boneco/objeto como meio para representar seus dramas.

Com relação à terminologia correntemente utilizada para caracterizar esta expressão artística, Beltrame (2001: p.4) justifica a escolha do termo teatro de animação por este dar conta de meios de expressão tão diversos e variados como máscaras, objetos, silhuetas, sombras, figurinos excêntricos, cenografias ousadas e as diversas formas do trabalho do ator-animador visível em cena. O termo teatro de bonecos é mais adequado para caracterizar formas de expressão popular, onde são utilizados bonecos construídos com as técnicas de luva, vara ou fios, com o uso do palquinho como espaço cênico, que oculta o trabalho do animador e uso preponderante da palavra e de bonecos antropomórficos. E o termo ator-animador, mais adequado para identificar este artista, pois contempla a idéia de *ánima*, alma, referindo-se muito especialmente a animar o inanimado, a dar vida ao objeto inerte, além de também expressar a idéia de diálogo entre matéria, forma e animador. Já o termo ator-bonequeiro conota aquele artista que utiliza apenas o boneco como forma animável, enquanto o termo ator-manipulador aquele que anima o boneco através do uso exclusivo das mãos.

Se quisermos ser precisos, poder-se-ia dizer que os termos ator-animador, ator-manipulador ou ator-bonequeiro não dão conta do fenômeno do ator que se expressa com um objeto dado, que a atuação não reside apenas na animação ou manipulação de um boneco, mas no exercício cênico intermediado ou co-participado com um objeto. Este não constitui um fim em si, mas uma “ponte” - um espaço entre - o atuante e o espectador.
(COSTA: 2007, p.13 e 14)

Tanto os termos teatro de animação como ator-animador se referem à atividade empreendida pelo ator em detrimento das terminologias teatro de bonecos e ator-bonequeiro, que colocavam em evidência a estrutura plástica posta em cena como suporte para o nascimento da personagem. Piragibe (2007: p.35) ressalta que esta terminologia baseada no ato de animar é problemática no sentido em que privilegia um dos elementos da relação primordial do teatro de animação, o ator-animador, e deixa de levar em conta dois aspectos que podem ser observados em praticamente todas as manifestações de teatro de animação de qualquer tradição ou época. O primeiro é o potencial do boneco como produtor autônomo de sentido, pois sua forma e o material a partir do qual é produzido já são elementos portadores de dramaturgia, além de

compreender que o ato da animação é um diálogo constante e dinâmico. O outro, a idéia equivocada segundo a qual o boneco precisa convencer seu público de que possui vida autônoma para atrair sua atenção, produzindo um efeito ilusionista. Este autor acredita que no teatro de animação contemporâneo os esforços são empreendidos mais no sentido de turvar a percepção do espectador do que de buscar a ilusão completa de vida. Apesar de problematizar tais termos, Piragibe não sugere a supressão dos mesmos, nem aponta nenhum outro termo mais apropriado para definir esta forma contemporânea de teatro, ressaltando que seu alerta vem mais no sentido de mostrar os indícios contidos na etimologia do termo do que no sentido de invalidá-lo.

No decorrer do meu trabalho elegi utilizar as nomenclaturas que fazem menção ao termo *anima*, por compreender que o ato da animação contém em si uma parcela de magia, que evoca um fluxo energético, no sentido determinado por Ana Maria Amaral, pois o objeto concreto parece ser impregnado de espírito (2005, p.16). Ressalto ainda o fato de que em algumas tradições, ainda vivas em nossos dias, o teatro de animação faz parte de rituais mágico-religiosos.

Na forma de teatro de bonecos tradicional praticada na ilha de Java, tanto em sua manifestação com sombras o *Wayang Kulit*, como em sua manifestação com bonecos, o *Wayang Golek*, a apresentação das figuras animadas integra um ritual que reúne toda a comunidade para celebrá-lo e no qual o *Dalang* desempenha o papel de oficiante. O *Dalang*, ao mesmo tempo em que manipula as figuras, declama e canta textos e poemas, empresta sua voz a todos os personagens, improvisa farsas e dirige o gamelão¹⁸.

Uma apresentação de *Wayang* pode acontecer para celebrar um casamento, um nascimento ou uma morte. Nestas ocasiões a pessoa que convoca o *Dalang* para a celebração pode escolher dentre as trezentas histórias retiradas de poemas épicos como o *Mahabharata* e o *Ramayana*¹⁹, que ele deve saber para que possa exercer seu ofício/sacerdócio. Somente nos casos em que é necessária uma cerimônia de exorcismo, é o próprio *Dalang* quem escolhe a história mais apropriada. Além disso, suas histórias estão povoadas por seres divinos ou demoníacos, todos possuidores de poderes sobrenaturais.

Para Ana Maria Amaral, a questão é definir se a terminologia correta para as manifestações que empregam elementos animados deve ser teatro de formas animadas ou teatro de figuras animadas. Ao pesquisar os sentidos atribuídos aos dois termos,

¹⁸ Orquestra de gongos.

¹⁹ O *Mahabharata* e o *Ramayana* são poemas épicos indianos.

descobriu que a palavra “figura” deriva do termo latino *figurare*, que significa modelar. Portanto variações da palavra figura estão presentes em todas as línguas latinas modernas. Por esse motivo, em um colóquio realizado na Itália em 1985, que reuniu encenadores, atores-animadores, cenógrafos, jornalistas e editores da Itália, França e Iugoslávia para a definição do termo mais apropriado, definiu-se o uso do termo teatro de figuras. Naquele momento, este termo já era empregado por diversos grupos que trabalhavam com a animação de bonecos/objetos na Itália, França, Alemanha e Holanda.

Segundo Amaral, para Aristóteles a “forma” é o que torna o objeto definido, é a limitação da matéria. A forma de um corpo é sua alma e sua substância (1993, p. 242). Assim, esta pesquisadora considera mais correta a utilização do termo teatro de formas animadas, pois nesta manifestação artística os objetos materiais inanimados recebem a energia vital do ator-animador. Ao receberem esta energia, deixam sua condição de objetos e tornam-se personagens. “E, ao se tornarem personagens, isto é, ao serem animados, perdem as características de corpo material inerte e adquirem *ánima*, isto é, alma, passando a transmitir conteúdos, substâncias” (1993, p. 243). O boneco/objeto, enquanto forma plástica pode ser denominado figura, mas em sua condição de personagem animado passa a ser denominado forma animada.

Jurkowsky faz uso de outra classificação para distinguir a forma de teatro de bonecos mais ligada à tradição, do teatro de animação que começa a ser produzido a partir do começo do século XX. Em nossos dias o teatro de animação se compõe de uma série de manifestações, aproximando-se de linguagens como a dança, a mímica, o circo, o teatro de atores e o espetáculo multimídia. Esta forma teatral “já não é um verdadeiro teatro de bonecos, mas um teatro que se serve dos bonecos, quando não pode recorrer a outros meios” (2000: p.41). Este tipo de manifestação mais contemporânea o autor denomina como uma forma heterogênea da arte do boneco.

A forma homogênea define um teatro de cunho popular que utiliza bonecos construídos com as técnicas de luva, vara ou fio primordialmente, que utiliza o palquinho que oculta o ator-animador como espaço cênico e onde a dramaturgia sustenta-se através do uso preponderante da palavra. Desta forma, todos os elementos presentes em cena dão suporte ao boneco com o objetivo de criar e manter a ilusão cênica. Este tipo de teatro, não admite a presença do ator-animador em cena, pois com sua estrutura corporal competindo com a do boneco, colocaria em risco a manutenção da ilusão que este tipo de teatro busca criar.

Concepções mais ortodoxas do teatro de bonecos são a necessidade de circunscrição da ação animada ao vão do aparato de ocultação (empanada, *castelet*, palco), o uso exclusivo de uma estrutura de animação (vara, luva, fios) por parte de espetáculos e companhias, a uniformização da escala dimensional dos bonecos em uma mesma apresentação, a busca pela figuração do homem e o entendimento de que a personagem é portada exclusivamente pelo boneco que a representa ou pelo ator, separadamente.
(PIRAGIBE: 2007, p. 200 e 201)

Isso não significa que os bonecos consagrados pela forma de teatro de animação homogênea não possam ser utilizados com sucesso em espetáculos atuais, mas com o uso do objeto animado como personagem teatral, as possibilidades se ampliaram muito. Como exemplo pode-se citar o espetáculo *L'Avar* da companhia franco-espanhola *Tavola Rasa*, que faz uma releitura do texto clássico de Molière. Neste espetáculo as personagens são representadas por torneiras e pedaços de tecidos combinados com o corpo do próprio ator-animador. Há ainda neste espetáculo outras personagens que são representadas em sua totalidade por materiais hidráulicos, como um criado doméstico, que é representado por uma conexão de tubo de PVC, manipulado por um dos atores da companhia.

As artes do espetáculo, o teatro, a marionete, a dança, a música, pelo menos nos artistas mais autênticos, convergem para um movimento difuso e informal cuja constante é a utilização de marionetes e de figuras - da palavra latina *figura*, que significa representação. Pleonasma? Certamente não, mas precisão bem útil e que significa que o teatro reencontra o sentido do signo, que nunca deveria ter perdido, que no teatro tudo é signo - a palavra e o corpo, o espaço e o objeto, o movimento e a luz -, e o teatro que ignora essa linguagem simbólica é apenas uma deriva duvidosa.
(HOUDART, 2007: 41)

Na trajetória que define as principais rupturas que ocorrem no teatro de bonecos homogêneo até que ele possa ser reconhecido como forma heterogênea, a admissão do ator-animador visível na cena parece ser o ponto crucial. O simples fato de aparecer em cena, diante dos olhos do público, abre espaço para uma série de possibilidades de relacionamentos entre ator-animador e boneco/objeto até então inéditos.

Ainda hoje, as possibilidades de significação do ator-animador visível em cena parecem nortear a maioria dos experimentos contemporâneos de busca de novas formas de expressão em animação. Este movimento traduz uma tentativa de maior aproximação

da figura do ator. Em outros momentos, o teatro de bonecos já fez uso de tramas, estilos ou personagens vindos do teatro de atores, através de paródias ou de imitações. Assim, Plassard escreveu que em algumas épocas, em especial na Europa, a dramaturgia para teatro de bonecos, torna-se “a imagem reduzida do teatro de atores, seu reverso ou sua margem (apud Piragibe: 2007, P. 195). Segundo Jurkowski, durante o século XVIII, na Inglaterra o teatro de bonecos é apenas um modelo reduzido do teatro de atores. Os artistas que trabalhavam com bonecos não tinham nenhuma preocupação referente às suas especificidades e os textos dramáticos escritos para o teatro de atores eram representados sem passar por nenhum tipo de adaptação (apud Costa:2000, p. 41).

Mas não é este mesmo movimento que se observa na atualidade, pois nas experimentações de diversos grupos que praticam o teatro de animação interessa a exploração em cena do significado do jogo do corpo do ator em interação com o corpo do boneco.

Atualmente concebem-se personagens que em parte são representados por bonecos/objetos e em parte por atores-animadores, como no exemplo acima citado do Grupo *Tavola Rasa*, ou no espetáculo *A História do Barquinho* do *Ventoforte*, onde uma aranha é representada por uma das mãos do ator-animador que ganha pinceladas de tinta escura em cena e onde um sol é pintado em um pedaço de papelão com uma abertura na qual o ator-animador encaixa sua cabeça. Segundo Piragibe, este fato ressalta a concepção de que “ambos - ator e boneco - são partes de um mesmo organismo performativo cuja constituição possui características imprecisas e provisórias” (2007: p. 197). O potencial da dupla exposição em cena de bonecos e atores-animadores não pode mais ser ignorada pelos encenadores, que cada vez mais buscam tirar partido desta situação representacional.

Mas esse aumento nas possibilidades também traz a dificuldade de se obter uma forma e uma classificação unívoca destas relações. Cada proposta de encenação encontrará sua maneira própria de estabelecer esta relação.

A presença do ator-animador visível em cena dificulta a criação da ilusão de uma vida autônoma do boneco, desmistificando o jogo teatral. Desta forma, a própria relação entre boneco/objeto e ator-animador implica na formação de sentidos mais complexos, pois resulta em uma espécie de estranhamento na maneira como a audiência percebe o boneco/objeto e todo o espetáculo. Tudo o que o espectador percebe em cena torna-se significativo na sua leitura do espetáculo, e na manipulação à vista, o ator-animador também assume o caráter de signo. A sua imagem passa a fazer parte da comunicação

estabelecida com o público, pois a atenção desta transita entre o boneco/objeto e entre o ator-animador.

É importante ressaltar que mesmo nas ocasiões em que o ator-animador busca ocultar-se atrás de empadas ou outras estruturas cenográficas, o jogo de interações entre ator-animador e boneco está presente, pois a impressão de vida causada no boneco animado pressupõe a existência de algum elemento autônomo que cause seus movimentos.

Nem todos os espetáculos contemporâneos de teatro de animação exploram as interações do atores-animadores à vista e dos bonecos/objetos. Alguns grupos optam por assumir uma postura neutra diante do boneco. Nestes casos, quando a atuação dos atores-animadores é bem executada, o público segue a sugestão de qual deve ser seu foco principal de atenção, o boneco/objeto animado, e os atores-animadores passam a fazer parte do quadro de uma forma secundária.

Mas em qualquer maneira a presença do ator-animador quebra a neutralidade que era exigida deste nas formas mais tracionais de teatro de bonecos. Piragibe observa que esta presença salienta a condição de objeto do boneco. Visualizando o ator, o público toma consciência de que o objeto por si só é incapaz de produzir autonomamente a impressão de possuir vida (2007, p. 196).

Durante o desenvolvimento da linguagem do teatro de animação cresceu entre os encenadores e atores-animadores a noção de que os espectadores têm um papel ativo dentro do evento teatral. Piragibe (2007, p. 198) afirma que os espectadores podem ser considerados como co-autores da *performance*. Tudo o que é colocado em cena passa a ser considerado como recurso potencial de criação de significados no imaginário da audiência.

O teatro de animação contemporâneo permite a combinação em cena de diferentes e variados recursos e meios expressivos revelando sua consonância com uma tendência presente no seio das artes em geral, que se caracteriza pela hibridez de linguagens:

Isso se percebe nas combinações de atores com bonecos, nos usos de bonecos de diferentes tamanhos e formas de animação num mesmo espetáculo, o uso de objetos retirados diretamente da vida cotidiana para a cena com pouca ou nenhuma transformação. A sua dramaturgia aproveita e faz combinar diferentes fontes, adapta os discursos de textos teatrais, de narrativas, de descrições, de poemas e filmes, e as combina com

as peculiaridades plásticas e performativas da animação dos bonecos e objetos.
(PIRAGIBE: 2007, p. 201 e 202)

Neste estudo, tentarei definir como o teatro de animação tem se apropriado de elementos da linguagem cinematográfica, em especial do gênero *noir* e do gênero terror, pois os espetáculos escolhidos para o estudo se inspiram nestes gêneros cinematográficos.

O palco contemporâneo tem se tornado o local das imagens e das projeções. No caso do teatro de animação, podemos ainda apontar uma tendência a utilização de elementos dos desenhos animados, como certos tipos de gags peculiares ou ainda uma aproximação dos quadrinhos, com a apresentação em cena de recursos gráficos emprestados desta linguagem. No espetáculo de teatro de animação *La Muerte de Don Cristobal*, a atriz-animadora Paz Tatay utiliza os balões próprios da linguagem das histórias em quadrinhos para representar surpresa, dúvida, ou as ofensas que a personagem tem necessidade de proferir. Neste mesmo espetáculo, encontramos gags típicas dos desenhos animados, como um boneco, que se torna plano depois de ser atingido por um bloco de aço, e retoma sua forma original após ser inflado e depois de inflado mais que o necessário começa a flutuar.

O espetáculo A Caixa, da Cia. Mútua também se utiliza de elementos gráficos para representar alguns pensamentos e sentimentos dos personagens, além de fazer de bonecos duplicados em diferentes escalas. Assim, o grupo consegue diferentes planos para as suas cenas.

Esse movimento de hibridação, que dispõe com liberdade estímulos visuais, sonoros, dinâmicos e gráficos, quando estudado sob o viés do teatro de atores aponta para a presença de um novo tipo de ator: “o corpo humano, cada vez mais desmaterializado, misturado com imagens projetadas na cena ou captado por instrumentos das novas tecnologias, é assimilado numa forma plástica em movimento, de vocalidade deformada ou distorcida, definição que caracteriza perfeitamente a marionete” (Eruli: 2008, p. 14).

Assim como aconteceu na renovação teatral preconizada pelas vanguardas artísticas no começo do século XX, que viram no boneco um caminho para renovação do trabalho do ator, novamente encontramos o boneco, na contemporaneidade, apontando caminhos para a descoberta de novos modos de teatralidade e do uso do corpo do ator. Considerando também a tendência citada acima de o boneco integrar-se

cada vez mais às possibilidades de expressão do ator podemos entender a citação de Pavis que define a relação entre ator e marionete como uma relação ancestral de amor e ódio (1996, p. 234), pois nesta nova concepção de ator, este empresta da marionete algumas de suas qualidades.

A própria marionete não sai ilesa deste jogo de forças representado pelo status da arte contemporânea, pois se durante a vanguarda seu corpo deixa de ser considerado como uma grotesca deformação do corpo humano para ser considerado elemento de acentuada expressão plástica, após abandonar sua forma mais tradicional, desenvolve uma linguagem primordialmente visual e passa a ser integrada em um teatro abstrato que busca sua expressão através do uso de materiais plásticos e com materialidade concreta.

Sem contar as inúmeras possibilidades de atuação dos objetos, as diluições das fronteiras artísticas muitas vezes subtraem o próprio boneco ao espetáculo de animação, e em seu lugar temos um corpo formado por diversas fontes, sua figura unificada pode ser substituída por projeções, tecnologia multimídia e ação cênica que criam uma percepção de corpo para o boneco.

Parte do teatro de animação contemporâneo pode ser caracterizado justamente por essa alteração ou perda do corpo do boneco. O boneco não é mais previamente construído para o espetáculo, mas criado no espetáculo a partir da articulação de diferentes elementos. Interessa a criação de “bonecos” de natureza híbrida e de caráter transitório. A transformação torna-se o foco das experimentações, assim o boneco pode ser criado ou destruído durante o espetáculo, ou pode transformar-se em outros objetos de cena ou mesmo em outros personagens.

Cada vez mais o termo teatro de bonecos tem sido visto, particularmente no trabalho adulto, como um tipo de teatro que vai além da animação de bonecos e implica em uma abordagem que inclui corpos humanos, projeções e interação multimídia e animação de cenografia, matéria ou outros elementos cênicos.
(ASTLED: 2008, p.55)

Também neste aspecto o aparecimento do ator-animador visível em cena parece ser bastante relevante, pois em muitos espetáculos produzidos atualmente, o foco da criação dos significados parece estar mais ligado a idéia de criação e transformação no palco, do que na ficção na qual os bonecos desempenham a função de personagens. Os bonecos são criados em cena utilizando-se materiais diversos, objetos, projeções de

sombras, interações multimídia, partes do corpo do ator-animador. Assim, o corpo do ator-animador torna-se mais um dos elementos animados. Um bom exemplo de como o ator-animador pode transformar seu corpo, ou partes dele em elementos animados pode ser encontrado no trabalho da companhia peruana Hugo e Inês. Os integrantes do grupo transformam partes de seus corpos, combinados com elementos materiais simples como pedaços de tecido, chapéus, nariz de palhaço, entre outros, nos “bonecos” de seus espetáculos.

O que é importante nestes espetáculos, dentro de uma visão de interdisciplinariedade, é que há pouca ou nenhuma diferença entre o contador de história/bonequeiro e a ação criada. Os bonequeiros criam a história a partir de elementos que os cercam e não a partir de bonecos previamente construídos. A escolha dos objetos, pedaços de madeira e elementos materiais também sugere uma relação próxima entre o corpo do bonequeiro e o “corpo” ou a “vida” do material ou dos objetos. A impressão geral é de um corpo humano cercado e em interação com outros corpos ou outras vidas.
(ASTLED: 2008, p.55)

Para Astled a crescente interdisciplinariedade transforma o corpo do boneco de um corpo ficcional e construído para representar uma determinada personagem em uma construção cênica. Os mais variados elementos do espetáculo de animação como o corpo dos atores-animadores, os objetos, os cenários e os figurinos e elementos técnicos como o som e a luz compõe o corpo do boneco contemporâneo. Um corpo projetado que pode abranger o palco todo.

Do exposto acima se pode concluir que o teatro de animação contemporâneo pode ser caracterizado como gênero híbrido, capaz de abarcar em seu escopo uma infinidade de manifestações artísticas e que as fronteiras entre estas diversas manifestações encontram-se borradas, assim não é mais possível estabelecer limites exatos.

2.2 – A Dramaturgia para Teatro de Animação

A dramaturgia para teatro de animação se desenvolve em um grande espectro de possibilidades, pois existem inúmeros tipos de bonecos/objetos e inúmeras formas de animá-los. Existem desde os bonecos construídos em escalas reduzidas utilizados nas encenações do teatro lambe-lambe²⁰, ou como os utilizados, por exemplo, pela companhia húngara *Mikropodium*, que no final de seu espetáculo *Stop* anima seus pequenos bonecos nas palmas das mãos de alguns espectadores, até os bonecos gigantes como os utilizados pela companhia norte-americana *Bread and Puppet* ou pela companhia francesa *Royal de Luxe*. Estas últimas realizam seus espetáculos explorando a rua como espaço cênico.

Ao empreender seu trabalho o dramaturgo que escreve para a representação com bonecos/objetos animados deve considerar em primeiro lugar os tipos de bonecos ou de objetos e as técnicas de animação que serão utilizados no espetáculo. Conhecendo estes dados, o autor terá condições de estabelecer uma relação mais justa entre a forma plástica, seus gestos e suas palavras. “Pode-se perceber que o gênero de manipulação condiciona a elaboração do texto tanto quanto interfere decididamente na arquitetura da narrativa, no ritmo de entradas e saídas, na própria concepção do fator tempo” (Apocalypse: 2000, p.46).

Costa denomina estilos às diversas manifestações que compõe o teatro de animação: teatro de bonecos, teatro de objetos, teatro do objeto-imagem, teatro de formas-animadas que integra boneco, máscara, corpo e objeto (2000, p. 14). Assim, cada estilo estabelece uma dramaturgia própria, não havendo uma dramaturgia única capaz de abarcar todos os estilos existentes. No entanto, existe um liame que perpassa todas essas possibilidades. Esse liame é definido pelas possibilidades e pelas limitações

²⁰ O teatro lambe-lambe é uma das manifestações do teatro de animação contemporâneo. Caracteriza-se pela utilização de uma pequena caixa cênica, portátil, dentro da qual é encenado um espetáculo de pequena duração, com a animação de bonecos/objetos de pequenas dimensões. Em geral, a caixa possui uma abertura frontal através da qual o espetáculo pode ser assistido. Na maioria dos casos, este espetáculo é apresentado para um único espectador de cada vez. Uma segunda abertura em cima ou atrás da caixa possibilita ao ator-animador ter visão de seu interior. Existem também duas aberturas laterais, que podem conter luvas acopladas, onde o ator-animador introduz suas mãos para a realização da manipulação dos bonecos/objetos. Todos esses orifícios são cobertos por um tecido preto. Assim, tanto o ator-animador quando o espectador permanecem com suas cabeças cobertas durante o espetáculo. Por conta deste dispositivo, que tem a finalidade de impedir a entrada de luz dentro da caixa, esta manifestação recebeu o nome de teatro lambe-lambe, pois sua estrutura cênica assemelha-se a caixa dos antigos fotógrafos ambulantes, os chamados fotógrafos lambe-lambe, que utilizavam a “técnica” peculiar de lamber os negativos de suas fotos antes de revelá-las. (Arruda: 2008, p. 131 e 132)

da representação com bonecos: “o boneco é o limitador e ao mesmo tempo o expensor desta linguagem” (Costa: 2000, p. 237).

Em sua pesquisa sobre a dramaturgia para teatro de animação, Costa (2000, p. 12) parte da hipótese de que esta dramaturgia possui especificidades se comparada à dramaturgia escrita para o teatro de atores em geral. No teatro de atores, a comunicação se estabelece de forma direta entre o ator e a platéia. No teatro de animação esta relação é intermediada pelo boneco/objeto. Esta intermediação estabelece um processo específico de escritura textual:

A inserção de um terceiro elemento na relação ator-platéia implicará um processo diferenciado de escritura. Neste caso, o dramaturgo não estará escrevendo para um ator somente, mas para um ator que dará vida a um objeto não animado, ou melhor, para um boneco ou objeto que será animado por um ator”. (COSTA: 2000, p. 12)

Costa define que o texto teatral “em seu sentido amplo, pode ser entendido não somente como as falas de um a(u)tor ou um escrito, mas como tudo o que concorre, de forma escrita ou imagética, para demonstrar alguma coisa. (2000: p. 28)

No trecho dedicado a dramaturgia de seu livro *A Arte Secreta do Ator - Dicionário de Antropologia Teatral*, Eugenio Barba define que o significado primitivo da palavra texto é “tecendo juntos”. Assim, ao deslocar a ênfase para o processo de criação teatral, o autor define que mesmo que não contenha diálogos, nem seja resultante do trabalho artístico a partir de material escrito ou gerado posteriormente, não existe representação sem “texto” (1995, p. 68).

Piragibe também entende que o texto para teatro de animação se estende para além dos limites literários, desta forma o texto dramatúrgico do teatro de animação “... se inscreve sobre a cena a partir dos materiais com que se trabalha, das possibilidades expressivas dos objetos animados, e de sua interação com os atores-manipuladores, e com os demais elementos constitutivos da cena. (2007, p. 57). Nesta pesquisa, considero como texto teatral ao conjunto formado pelas imagens, ações e palavras de uma peça, assim como as suas inter-relações.

Quando se utiliza a palavra falada no teatro de animação, o ator-animador procura proferi-la em sintonia com os movimentos que imprime no boneco/objeto, para que o discurso corporal e o discurso verbal do boneco funcionem de forma complementar criando maior organicidade na atuação.

Além da palavra propriamente dita, os autores do teatro de animação podem utilizar diversas sonoridades obtidas com o uso criativo da voz pelos atores-animadores. A distorção da voz humana, muitas vezes obtida com o uso de dispositivos, é empregada para que esta se adapte ao corpo do boneco. Ao que parece, essa distorção torna mais crível a fala do boneco, pois como ele possui um corpo de natureza diferente do corpo humano, este corpo não pode ser a fonte emissora de uma voz humana normal. Alguns artistas utilizam ainda um idioma inventado ou onomatopéias para representar a voz de determinado boneco/objeto.

Para falar, não é necessário que o boneco possua um mecanismo que faça sua boca se movimentar, mas que seus movimentos sejam expressivos o bastante para que a fala seja convincente. Existem bonecos que possuem máscaras fixas, e bonecos construídos com técnicas e materiais que permitem que estes contenham mecanismos internos que movimentam seus olhos e suas mandíbulas, criando determinados movimentos faciais. Mas em ambos os casos a fala orgânica do boneco somente é possível através da combinação precisa entre as palavras emitidas pelo ator-animador e os movimentos que este cria no corpo do boneco/objeto.

De modo geral, a animação com objetos, formas ou bonecos não utiliza a palavras nos moldes convencionais. Quando esta existe, é conceitual, sintética, precisa. Muitas vezes, as palavras são convertidas em sons das mais diversas maneiras. Quando se utilizam determinadas técnicas, como, por exemplo, a do teatro negro, a palavra cede seu lugar a outras experimentações. Luz e trilha sonora ganham então papéis fundamentais.
(COSTA: 2000, p. 236)

Considera-se que o texto do teatro de animação é pautado por uma busca de síntese, onde a dinâmica visual é enfocada em detrimento das cenas apoiadas em diálogos. Mas depende de cada proposta estabelecer o peso da palavra dentro de seu contexto. Assim, existem espetáculos que não se utilizam de diálogos, nos quais as imagens são combinadas a trilha sonora. Em outras propostas, no entanto, o uso da palavra é fundamental, como acontece nos teatros de bonecos tradicionais.

No teatro de bonecos de cunho popular e tradicional existem textos que possuem uma determinada autonomia estrutural, que existem independentemente de determinada encenação. Estes textos são criação individual de um determinado ator-animador ou um

dramaturgo, ou ainda adaptações de fontes diversas, mas podem ser readaptados na criação de espetáculos de outros grupos.

Mas o que parece mais frequente, é que os textos surjam durante a elaboração das cenas, no trabalho criativo dos atores-animadores com os materiais, tornando-se assim indissociáveis das montagens para as quais foram concebidos. Essa característica pode ser atribuída ao fato de que em muitos casos, o autor da dramaturgia também é o criador e o ator-animador do espetáculo. É bastante comum que o autor do texto esteja envolvido em todas as fases do processo de criação do espetáculo. Costa utiliza o termo autor-bonequeiro para referir-se este tipo de artista. (2000: p.236)

Em seu livro *Dramaturgia para a Nova Forma da Marionete* Álvaro Apocalypse considera problemático o fato da dramaturgia para teatro de animação ser escrita pelo próprio grupo que vai montar o espetáculo ou por pessoa muito próxima ao seu trabalho. Preocupado com a qualidade do texto dramático produzido pelo teatro de bonecos brasileiro, argumenta que esse modo de trabalho pode impedir ou retardar o desenvolvimento autônomo desta dramaturgia. A grande proximidade do autor e do diretor dispensa detalhes que deveriam estar presentes no próprio texto. Além disso, recebendo as diversas colaborações dos atores-animadores, oriundas de seu trabalho com os elementos que serão animados, o dramaturgo perde a oportunidade de aprimorar sua arte, pois não se exercita na concepção da cena. Exercita somente a expressão através do diálogo, deixando de considerar o uso do espaço, as entradas e saídas das personagens e outras maneiras de expressão não-verbal que podem ser utilizadas para enriquecer a atuação com bonecos (Apocalypse: 2000, p.40,41).

O certo é que cada vez mais se ampliam os conceitos dramáticos entre os autores do teatro de animação, mas esta dramaturgia ainda não se encontra plenamente desenvolvida. Para Costa ainda “falta estudo sistemático das estruturas dramáticas, não importando se visuais, sonoras, materiais ou textuais. A dramaturgia (do teatro de animação) ainda é frágil e, muitas vezes, assenta-se no visual, sem conteúdo dramático ou teatral” (2000: p. 237).

Existe uma série de características reconhecíveis devido à existência de uma especificidade da dramaturgia para teatro de animação. A primeira delas diz respeito ao fato de que em nossos dias a dramaturgia contemporânea, inclusive para o teatro de animação se apresenta como um gênero híbrido. Citando Rosenfeld (2000, p.25), que afirma que “difícilmente se encontrará uma peça em que não se encontrem alguns momentos épicos e líricos”, Costa defende que atualmente os textos são construídos não

apenas a partir de traços estilísticos dos gêneros épico, lírico ou dramático considerados separadamente. Em geral, a criação dramaturgia congrega traços de todos estes estilos, através de uma contaminação estrutural.

Contudo, no teatro de animação predominam os traços estilísticos épicos. No teatro de atores, o ator, considerado como sujeito, e o personagem como o objeto de sua criação artística, encontram-se superpostos em um mesmo corpo. Mesmo quando um personagem se desdobra em mais de um ator, ator e personagem ainda compartilham uma mesma estrutura corporal. Já no teatro de animação, o sujeito é o ator-animador e o objeto é o boneco-personagem. Segundo Costa (2000: p. 26) este fato estabelece uma situação epicizante na gênese da relação entre estes dois elementos. Como a relação entre sujeito e objeto não acontece no mesmo suporte físico, antes existe um espaço efetivo entre o corpo do ator-animador e o corpo do boneco/objeto, o ator-animador desempenha um papel de contador de histórias, de narrador ou de demonstrador. O boneco/objeto se torna seu narrado.

Na dramaturgia para o teatro de animação os elementos épicos geram uma série de procedimentos dramatúrgicos. Estes elementos épicos tornam-se manifestos através da dinâmica entre a gênese epicizante da relação entre ator-animador e boneco/objeto e a ilusão de vida que o boneco manifesta durante sua animação. Tais procedimentos dramatúrgicos concorrem para que a busca da manifestação da vida, que é a matéria-prima do teatro de animação, seja bem sucedida, se tornando crível aos olhos da platéia.

Um dos procedimentos dramatúrgicos de caráter épico é a ruptura da ilusão. Considerando a relação entre animado e não-animado com a qual o teatro de animação trabalha, durante a passagem de um estado ao outro ocorre um instante de indefinição. Esse momento de transição, que ocorre perante a platéia, acaba por ressaltar a vida manifestada pelo boneco, pois esta (a vida do boneco) “cumprir um ciclo espaço-temporal, distanciando-se da idéia de uma existência eterna que a torna equivalente a morte”. (Costa: 2000, p.28)

Esse recurso, ao mesmo tempo em que traz para a platéia a consciência do acontecimento teatral, coloca em evidência a arte do ator-animador, artista cujo ofício é “criar” a vida da personagem em cena.

A vida (re)velada pelo objeto constitui o mistério da poética do ser. O ator-manipulador é quem manifesta o oculto, ele é o

(des)velador, pois que dá a conhecer o mistério. O público é aquele que reconhece a manifestação, tornando-a crível.
(COSTA: 2000, p.27)

A ruptura da ilusão pode ocorrer através de uma ruptura na ação. A ruptura da ação se processa tanto no ato da animação, como na ação dramática contida na estrutura do texto. No primeiro caso, a ruptura do ato de animar está relacionada à idéia de dissociação entre o ator-animador e o boneco-personagem. Mas em ambos os casos, essa ruptura concorre para a criação de um efeito de distanciamento, ao dirigir o olhar do espectador para a criação da ilusão. Segundo Pavis (2003: p. 106), o distanciamento pode ser entendido como um novo olhar que incide sobre a realidade representada, que aparece então sob uma nova perspectiva, que pode revelar a artificialidade da construção dramática e da construção das personagens.

O teatro épico em geral possui uma série de procedimentos que interrompem a ação, muitos dos quais estão relacionados ao uso do recurso narrativo e aos diversos graus de consciência que a personagem pode manifestar.

No teatro de animação existe a possibilidade da existência de um narrador onisciente, que narra fatos ocorridos anteriormente. A função de narrador pode ser desempenhada tanto por um ator-animador, que assume um papel de personagem, quando por um boneco-personagem. Ambos podem desempenhar exclusivamente a função de narrador ou desempenhar simultaneamente outras funções no espetáculo. Muitas vezes essa personagem assume o papel de um contador de histórias ou de um mestre de cerimônias, servindo como um elemento mediador entre as personagens e o público. O espetáculo *Los Bufos de La Matine* da companhia argentina *El Chonchon*, é estruturado em forma de esquetes, que homenageiam personagens clássicos do cinema mudo, como o Gordo e o Magro e Carlitos. Cada esquete é apresentada por dois bonecos-personagens: *Avuelo* e *Arraskaeta* que além de introduzir a cena, fazem comentários jocosos sobre atualidades, notadamente sobre futebol e política, fato que contribui para uma aproximação com o público, que é constantemente incitado a tomar parte no evento.

A consciência do personagem narrador implica que a narrativa se desenvolva em dois planos temporais simultaneamente: no momento presente, no qual se conta a história e em um momento anterior, no qual os acontecimentos narrados tiveram lugar. O recurso narrativo é uma técnica que produz distanciamento na medida em que a consciência do narrador-personagem implica em uma leitura privilegiada dos fatos

narrados, que são assim apresentados como uma história, não como um acontecimento que se desenrola no momento presente da representação.

No teatro de animação existem personagens conscientes de sua condição de participantes em uma representação teatral. As personagens podem apresentar diferentes níveis de consciência. Existem bonecos-personagens que representam uma fábula construída no interior do espetáculo, na qual têm plena consciência de sua origem ficcional. Em outro espetáculo da companhia *El Chonchon, Juan Romeu y Julieta María*, também concebido com a estrutura de esquetes, além de atuar como apresentadores, os mesmos bonecos-personagens, *Avuelo* e *Arraskaeta*, atuam como personagens da cena que apresentam. Trata-se de uma paródia da tragédia Romeu e Julieta de *Shakespeare*, onde os dois bonecos atuam como os pais de Romeu e Julieta respectivamente. Ao mesmo tempo em que cumprem seu papel na fábula, não abandonam as características apresentadas enquanto cumprem o papel de apresentadores.

O uso do recurso descrito acima no espetáculo da companhia *El Chonchon*, denominado “teatro dentro do teatro”, onde uma peça acontece dentro de outra é amplamente utilizado no teatro de animação. Citando Jurkowski, Costa sublinha que este procedimento cria um efeito de distanciamento ao contrastar “realidade” e “ficção” teatral. “O princípio do teatro dentro do teatro remete-nos à teatralidade e reforça a dupla natureza do boneco” (apud Costa: 2000, p. 34).

O recurso do teatro dentro do teatro também pode ser percebido através da cenografia que é criada quando um espetáculo de teatro de animação que possui um espaço cênico próprio, como a empanada, é apresentado sobre um palco de uma sala de espetáculos. Assim temos um teatro (a empanada) dentro de um teatro (o palco).

No que concerne aos níveis de consciência apresentados pela personagem, outra possibilidade é que esta conheça sua condição de objeto. Neste caso, a personagem sabe de sua origem material, reconhece que é um boneco teatral. No espetáculo O Princípio do Espanto do grupo Morpheus Teatro 12 o boneco-personagem vai gradualmente tomando consciência de sua condição de objeto manipulado. O ator-animador introduz vários objetos na trajetória do boneco. Aos olhos do boneco, esses objetos aparecem e desaparecem de forma misteriosa. Ao interagir com estes objetos, o boneco experimenta uma série de emoções, e essa interação com a presença e a ausência dos objetos manipulados pelo ator-animador aos poucos revela para o boneco sua verdadeira condição. Essa revelação causa tal espanto ao boneco, que ele procura desvencilhar-se

do ator-animador, o que faz com que sua condição de objeto manipulado fique mais patente, pois nos momentos em que consegue se separar fisicamente do ator-animador volta a ser inerte.

Os criadores do teatro de animação podem utilizar expedientes que exploram as propriedades materiais do corpo do próprio boneco. Os bonecos podem ser destruídos, perder partes de seus corpos, ou se esticarem ao extremo em cena. Ao boneco é facultado vencer sem esforço a lei da gravidade, assim ele pode flutuar e voar. Um boneco apaixonado pode literalmente flutuar até as nuvens ou perder a cabeça em um momento de raiva. No espetáculo *Bonecrônicas*, do grupo Anima Sonho, ao cantar uma nota aguda, uma “caveira roqueira” é capaz de esticar não somente suas cordas vocais, mas todas as articulações entre seus ossos, duplicando seu tamanho. Nos teatros de boneco tradicionais como o Mamulengo existem bonecos trucados, que alongam seus pescoços ou suas pernas, por exemplo, ou possuem cabeças móveis, que podem ser literalmente perdidas durante o espetáculo.

Ainda com relação à exploração das propriedades corporais dos bonecos, pode-se citar o uso de bonecos de diferentes escalas dimensionais em uma mesma cena. A diferença de escala entre os bonecos-personagens pode ser utilizada como uma metáfora de um conflito, que através deste recurso é explicitado visualmente. Este contraste de dimensões também pode ser apresentado entre um boneco-personagem e espaço cênico do espetáculo. O espetáculo *A Caixa da Cia. Mútua* apresenta um pequenino palhaço de brinquedo que foi jogado no lixo vagando sem rumo ao longo de uma rua de enormes edifícios.

A dramaturgia do material diz respeito à constituição física do boneco/objeto. Os materiais a partir dos quais são confeccionados os bonecos ou a matéria-prima a partir da qual é feito o objeto determinam diferentes influências sensoriais nos mesmos. Assim, um boneco feito com espuma apresenta um impacto sensorial diferentes de um boneco construído com madeira. Um objeto de metal evoca sensações diferentes de um objeto de plástico. A escolha dos materiais utilizados para construir um determinado boneco amplia as possibilidades de composição dramática da personagem que ele irá representar, pois o signo plástico sofre uma contaminação das características da matéria.

No teatro de objetos a qualidade dramática da matéria se torna ainda mais patente, pois muitas vezes o conflito se localiza na natureza dos objetos presentes em cena. Em uma das cenas do espetáculo *A Infecção Sentimental Contra-Ataca*, do grupo XPTO, um grupo de personagens vestidas com um figurino composto por balões cor-

de-rosa oscila entre o fascínio e o medo de um grupo de personagens vestidas com figurinos compostos por dezenas de agulhas de metal, estabelecendo um jogo de avanços e de recuos.

O autor pode tanto compor sua dramaturgia considerando as propriedades físicas do material quanto suas características simbólicas e metafóricas. Um material, em interação com outros materiais ou ao sofrer determinada ação, manifesta uma série de atributos. A experimentação com materiais torna-se campo fértil para a concepção da dramaturgia do teatro de animação, onde esta é determinada de acordo com as respostas obtidas pela manipulação dos materiais, bonecos, objetos ou projeções de objetos.

No teatro de animação encontra-se frequentemente o uso de metalinguagem, que ocorre quando um código expressivo é utilizado para descrever o próprio código. Quando a estrutura dramática se propõe a revelar os mecanismos utilizados para se criar a ilusão de vida autônoma do boneco/objeto se torna metalingüística. Um bom exemplo são as peças que têm como temática o próprio ofício do ator-animador ou bonequeiro tradicional. No espetáculo *Submundo* do grupo *Sobrevento*, que é construído com a estrutura de esquetes, a cena final apresenta uma “função” do Mamulengo. Ao terminar de “brincar o mamulengo”, o ator-animador sai da tenda para “passar o chapéu”, expediente utilizado para a arrecadação de dinheiro junto ao público. Quando olha no interior do chapéu para verificar o que conseguiu arrecadar, o mamulengueiro só encontra areia, um elemento material que está presente em todas as cenas do espetáculo. Neste caso, a areia denota a miséria na qual estão inseridos estes artistas populares. A miséria em que muitos seres humanos vivem é a temática geral deste espetáculo e perpassa suas inúmeras cenas.

As estruturas utilizadas para a construção das peças do teatro de animação são variadas. Existem peças que possuem em sua estrutura cenas intercaladas de maneira independente, sem que possuam nenhum elemento que estabeleça ligação entre estas, resultando em uma espécie de colagem. Outras peças seguem uma linha de ação contínua, onde as cenas concorrem para a resolução final de algum conflito. A estrutura dramática é construída em torno de um eixo norteador que orienta todas as ações da peça. Situado entre uma possibilidade e outra, existem peças nas quais a estrutura é formada por cenas isoladas, mas que possuem uma temática comum que perpassa todas elas, funcionando como um eixo norteador. A justaposição das cenas concorre para a criação de significados.

Cherubini argumenta que a forma de criação dramática tanto no teatro de bonecos tradicional como no teatro de animação se assemelha a idéia moderna de “dramaturgia através do ator” utilizada em uma parcela da produção do teatro de atores contemporâneo. Para o autor a busca de “...caminhos mais plásticos, mais inventivos, mais gregários, mais compartilhados, mais multidisciplinares, “totais”, mais festivos, mais rituais...” (2008: p. 60) pelo teatro de atores delimita novas funções para a realização do evento teatral.

O ator transforma-se em ator-criador, seu desempenho supera o de um mero intérprete. Através de suas experimentações cênicas o ator-criador gera materiais para o dramaturgo. Este vai compondo uma dramaturgia que pelo seu modo de criação se torna indissociável da encenação que a gerou. Assim, ocorre um deslocamento da função tradicional do dramaturgo, se antes sua criação estava condicionada apenas a estímulos de ordem pessoal e tinha lugar no chamado “gabinete”, agora o dramaturgo trabalha a partir do palco, integrando-se a realização do espetáculo juntamente com os outros criadores da obra teatral. Neste tipo de processo criativo o dramaturgo vê “... sua função compartilhada com os outros artistas, ou simplesmente integrada a outras funções, diluindo as fronteiras entre os vários ofícios teatrais” (Cherubini: 2008, p.59).

Segundo o autor, no teatro de animação este modo de composição dramática determina que a “quase totalidade dos textos criados para o teatro de bonecos é formada de anotações de espetáculos realizados ou de criações ligadas estreitamente a uma encenação em particular (2008, p.59). Quando não é assim, os textos existentes freqüentemente estão ligados a uma idéia particular de teatro de animação, ligados a uma determinada técnica ou forma de apresentação específica, com repertório bastante limitado e por vezes ligado ao teatro de atores.

Apesar de se configurar em uma linguagem em desenvolvimento, os elementos elencados acima permitem situar os limites da dramaturgia para teatro de animação como elásticos e permeáveis, permitindo uma série de adições e permutações com outras linguagens artísticas, que acabam por resultar nos espetáculos de caráter híbrido que se pretende analisar nesta pesquisa.

2.3 – Premissas da Contemporaneidade: Vanguardas

O estudo da descoberta do boneco/objeto pelas vanguardas artísticas do início do século XX torna-se importante dentro do âmbito desta pesquisa porque aponta um caminho para a compreensão dos trânsitos artísticos entre a linguagem cinematográfica e a linguagem do teatro de animação na medida em que toda “arte do século XX configura-se e se desenvolve através do choque de diferentes domínios artísticos, em que suas funções e formas, constantemente, se entrecruzam e se distanciam, se provocam e se contaminam” (Cintra: 2006: p. 203).

Já em 1920, podemos notar a influência da nascente arte do cinema na montagem teatral de Jean Cocteau, *Le Bouf sur le Toit*, além da influência de outras linguagens artísticas, pois a dança e a música eram elementos essenciais deste espetáculo. Classificado pelo próprio autor como “farsa-pantomima para palhaços”, o espetáculo foi inspirado na arte de Charles Chaplin. Os atores, vestindo enormes máscaras de papel machê eram transformados em cenografia móvel. Em cena, se comportavam como bonecos, e suas ações não coincidiam com a música executada. Este espetáculo inaugura um novo gênero teatral, que não pode ser identificado com nenhuma das formas praticadas e que mescla dança, acrobacia, mimo, sátira, música e a palavra falada.

Na busca das vanguardas por uma nova teatralidade, inaugura-se uma estratégia que cria intersecções entre os formatos tradicionais das artes, anulando ou pelo menos borrando suas fronteiras divisórias.

As experiências teatrais das vanguardas históricas eram, sobretudo, híbridas e multidisciplinares, não havendo limites entre as instâncias dramáticas, musicais, pictóricas, plásticas ou cinematográficas. O espetáculo, ou *performance* em questão não poderia ser reduzido a uma forma rígida. Balé, peça, ópera, exposição ou qualquer outro destes compartimentos que se reconstituíram antes deste período de grande efervescência como campos separados, estavam ali mais que reunidos, fundidos numa única expressão espetacular.
(RAMOS: 2008, p. 45)

Apesar de intervalos e intermitências durante o processo, o movimento de renovação teatral empreendido pelas vanguardas históricas, tanto no campo teatral como no campo da plástica “continuou a inspirar até hoje algumas das experiências artísticas

mais inovadoras” (Eruli: 2008, p. 13). Segundo a autora existe na atualidade um interesse em relação ao boneco/objeto devido a uma tendência de hibridação de diversas linguagens artísticas:

A atual retomada de interesse em relação à marionete, que caracteriza o cenário artístico atual, acontece sob o signo de uma tendência à hibridez e à mestiçagem de linguagens: o teatro olha para o cinema, torna-se lugar de projeções e imagens; as artes plásticas abandonam a bi-dimensionalidade do quadro através de instalações de materiais e objetos tridimensionais e por meio de performances...
(ERULLI: 2008, p. 14).

O denominador comum que une esses fenômenos é a presença renovada do ator em cena, cujo corpo torna-se cada vez mais desmaterializado, misturado com projeções de imagens, ou ainda captado pelos instrumentos das novas tecnologias multimídia.

As vanguardas artísticas surgiram com a necessidade de se repensar o papel do homem em uma sociedade que começava a ser assolada por diversas transformações sociais, políticas e científicas. Frente aos avanços científicos que haviam ampliado os limites do conhecimento humano até alcançar o invisível, o micro e o macro cosmos, a realidade objetiva perde seus contornos exatos, dando lugar a uma crise no conceito de representação.

Desde seu surgimento, as vanguardas se opuseram às formas tradicionais de arte, pois entendiam que estas eram a representação de um mundo antiquado, que precisava ser destruído para que uma nova ordem pudesse se estabelecer em seu lugar. Assim, buscavam criar formas de expressão artística próprias, apoiadas também em uma nova definição da realidade psíquica, que começa a englobar os estados inconscientes da psique humana, principalmente a partir dos estudos de Freud.

As incertezas sobre a formação do sujeito não são resolvidas pelas pesquisas sobre os mecanismos psíquicos e cognitivos realizadas no âmbito das ciências neurofisiológicas. Em seus estudos denominados *“Projeto para uma psicologia científica”* (1895) e *“Interpretação dos Sonhos”* (1899), Freud concebe a psique como um “aparelho neurônico”, um mecanismo movido por correntes elétricas (determinadas por variações entre sensações e lembranças prazerosas ou sofridas). “Biologicamente instável, o sujeito é concebido pelo pai da psicanálise como um agregado de estados físicos diversos e contraditórios, anulando, assim, uma diferença qualitativa entre sujeito e objeto. “O que também parece tipicamente humano é condicionado por um

“aparelho”, cujos mecanismos, apesar de invisíveis, são operantes” (Eruli: 2008, p. 17). Desta forma, a ciência da psicanálise busca lançar novas luzes sobre o problema da dificuldade de se estabelecer os limites definitivos entre o humano e o inumano, tema já recorrente dentro do campo filosófico. Bergson já identificava no riso uma tradução socialmente aceitável da irrupção do mecânico no humano (apud Eruli: 2008, p. 17).

No que se refere ao teatro, o maior desejo dos representantes das vanguardas era reduzir a participação da literatura, do texto escrito no evento teatral, em benefício do gesto do ator, das imagens, dos objetos e do jogo, o que abre espaço para que uma manifestação ligada tanto ao teatro como às artes plásticas como o boneco possa se destacar.

No início do século XX, ocorreu um fenômeno que mudou os rumos do teatro, tratava-se de uma cisão na corrente tradicional das artes cênicas da qual deriva um teatro que se associa às artes plásticas.
(CINTRA: 2006: p. 203)

A partir deste fenômeno torna-se possível conceber a cena como um lugar para invenções visuais que podem chegar até o ponto da abstração, para que o gesto predomine sobre a palavra, e para que a improvisação e a participação ativa do público sejam consideradas tão essências quanto o texto dramático. Os artistas envolvidos nos movimentos de vanguarda artística consideravam que a elocução natural do ator, preconizada pelo realismo contrastava com a linguagem artificial escrita pelo dramaturgo. Assim, buscavam livrar o palco de elementos que pudessem levar o público a confundir o teatro com a vida real, optando por não mais utilizar elementos reais ou naturais: “a palavra seria substituída pelo movimento, no lugar da fisionomia a máscara, a figura humana seria substituída pela escultura, e finalmente, a ação seria substituída pela imagem” (Cintra: 2006: p. 204 e 205).

Brunella Eruli observa que as vanguardas lançam um novo olhar sobre as possibilidades expressivas dos objetos e materiais, com o questionamento do realismo da presença cênica do ator. Esse questionamento tem como objetivo buscar caminhos que conduzam a uma maior teatralidade:

Animados pela vontade de seguir o mais de perto possível a condição humana engendrada em nossa época pela técnica, certos teóricos preconizaram, desde o final do século passado

(século XIX²¹) o desaparecimento do ator – presença física e psicológica excessivamente carregada de realismo e sua substituição por um corpo cujo mecanismo perfeito não conhece nem a degradação nem a morte. O ator ideal se converte assim em uma engrenagem expressiva pronta para integrar-se na realidade plástica da cena²².

(ERULI: 1991, p.3)

Apesar de muitas vezes ser considerada como uma curiosidade etnográfica ou uma forma teatral própria para a apreciação das crianças, o boneco foi “considerado pelas vanguardas artísticas européias do final do século XIX e início do século XX, a forma mais adequada para expressar a nova linguagem artística originada a partir da crise da representação teatral e pictórica” (Eruli: 2008, p. 13).

A marionete, o boneco/objeto acaba se tornando uma referência, uma fonte de inspiração, pois “por sua condição ambígua a marionete tem nutrido a reflexão dos grandes inovadores do teatro²³” (Eruli: 1991, p. 3). O boneco/objeto é capaz de transitar entre movimento frenético e completa imobilidade, entre matéria e abstração. Por ser de natureza plástica, permite uma grande liberdade com relação à experimentação e uso de materiais. Como personagem ele possui natureza abstrata, permitindo o abandono da coerência psicológica e da busca da verossimilhança narrativa, princípios presentes no teatro tradicional.

Os movimentos de vanguarda idealizavam “o novo homem”, e nesse sentido, a marionete, um ser artificial, plástico, no silêncio de sua consciência, e na natureza de sua “não-alma”, torna-se o modelo para esse novo ser, que nutriria o teatro com a sua artificialidade viva, e promoveria a tão desejada transformação da representação.

(CINTRA: 2006: p. 213)

Por ser considerada por alguns artistas como a antítese do realismo, a marionete participa das teorias que são formuladas preconizando um novo tipo de ator, nas quais é considerada como um modelo ideal. O novo corpo do ator deveria tornar-se livre da

²¹ Grifo meu.

²² No original: “Animados por la voluntad de se huir lo más de cerca posible la condición humana engendrada em nuestra época por la técnica, ciertos teóricos preconizaron, desde finales del pasado siglo, la desaparición del actor – presencia física y psicológica excesivamente cargada de realismo – y su sustitución por um cuerpo cuyo mecanismo perfecto no conoce ni la degradación ni la muerte. El actor ideal se convierte así em um engranaje expresivo listo para integrarse em la realidad plástica de la escena. (tradução e grifo meus)

²³ No original: “Por su ambigua condicion, la marioneta ha nutrido la reflexión de los grandes inovadores del teatro del siglo XX”. (tradução minha).

verossimilhança psicológica e da representação ilusionística, tornando se uma forma plástica integrada ao cenário da mesma maneira que os demais materiais. Este ator deveria estar apto a pronunciar um texto que não segue mais as convenções lingüísticas, onde as sonoridades podem se tornar mais importantes que os significados das palavras.

Segundo Cintra é partir da reinterpretação da marionete que decorre a necessidade de se decodificar o ator. O objetivo dessa decodificação é conseguir a teatralidade pura e segura (Cintra: 2006: p. 214).

A marionetização do ator, sua substituição por bonecos, manequins ou sombras projetadas, ou ainda a humanização de objetos são alguns dos caminhos apontados. Segundo Beltrame, o ator marionetizado pode ser associado a um ator perfeito, sem afetação, que atingiu um ideal de beleza através de gestos precisos e refinados:

É um ator que abandona a condição de vedete, a atuação pautada numa gestualidade cotidiana, deixando de lado as características de seu comportamento diário, os traços marcantes de sua personalidade, para realizar uma outra experiência, icônica, distanciada das propostas de interpretação realista e naturalista. É o ator que atingiu a capacidade de representar a personagem sem mesclar suas emoções e personalidade. Esse aparente “desumanizar-se”, ao contrário do que pode parecer, revela de modo eficiente a essência humana. Nisto reside o grande paradoxo do ator marionetizado: ao esconder os traços de sua persona em particular, revela o que há de comum em todos os seres humanos. Para a realização do seu trabalho utiliza recursos técnicos comuns ao trabalho do ator-animador: a economia de meios, a precisão de gestos e movimentos, o olhar como indicador da ação, o foco, a triangulação, a partitura de gestos e ações, o subtexto, a idéia de que movimento é frase, entre outros aspectos técnicos comumente utilizados na animação de bonecos e objetos.

(BELTRAME, 2005: p. 56 e 57)

A condição ambígua da marionete, que contém em si elementos provenientes de realidades distintas, pois ao mesmo tempo é objeto e ator, corpo e alma, inanimado e animado nutriu a reflexão de alguns dos inovadores do teatro no final do século XIX e início do século XX. E muitas das teorias que eles desenvolveram continuam referências válidas para o trabalho do ator contemporâneo. Neste estudo, destaca-se a contribuição do boneco para o trabalho realizado por três destes encenadores/teóricos/inovadores: Jarry, Craig e Meyerhold.

Frente a situação existencial do homem, animada por uma forte reação idealista contra a arte burguesa e o todo poderoso cientificismo, os artistas teatrais do final do século foram em busca de uma alternativa ao modelo tradicional de ator. Encontraram-na na marionete, ator metafórico ideal. (JURKOWSKI: 1991, p.4)

No trabalho destes artistas, além de oferecer indicações para a renovação da arte do ator, a marionete aparece como uma referência para uma nova forma de concepção da arte teatral.

2.3.1 O Ubu-Rei de Jarry

Segundo Brunela Eruli, o memorável grito “*merdre*” da personagem Ubu ao adentrar o palco no dia de sua estréia assinala um marco de passagem do teatro antigo para o teatro contemporâneo (1988, p. 08). Jarry coloca em cena um drama escrito na sua adolescência que transforma um professor chato e cheio de manias em Pai Ubu, um ditador feroz e vil.

A peça Ubu Rei, de Jarry, estreou em 1896, em Paris e foi muito comentada durante anos, por ser ousada, escrachada, e por trazer à tona discussões valiosas para o mundo teatral. Foi vaiada e odiada por alguns, valorizada e reconhecida por outros, mas o mérito da experimentação de Jarry perpassou, sobretudo pela construção diferenciada dos personagens que apresentou em cena, insistindo na busca de uma interpretação que não revelasse as características pessoais do ator. (GRIGOLO: 2005, p.45)

A marionete grotesca, bem conhecida em várias épocas e contextos ressurgiu com Ubu, que retoma a tradição da personagem cômica do teatro popular. Pai Ubu, a principal personagem da dramaturgia de Jarry, é extremamente grotesca em suas paixões. Em seu corpo invertido, o intestino é uma enorme espiral que se encontra do lado de fora da barriga. Todos os impulsos psicológicos são abolidos, os únicos movimentos externalizados são referentes à sua digestão.

Em seu conjunto a personagem Pai Ubu é concebida como uma marionete. Seu comportamento é semelhante ao dos bonecos das formas tradicionais de teatro de animação:

As referências do teatro de marionetes, presentes nas personagens da peça *Ubu Rei*, são evidentes nas mudanças bruscas das suas reações, na rapidez com que mudam de atitudes e opiniões; pela coexistência de atitudes próximas da vulgaridade, e pela proximidade entre o bom senso e a idiótica, entre a nobreza e a infâmia.
(BELTRAME, 2005, p. 65)

A peça se desenvolve através de situações simples, sua linguagem é onomatopaica e deformada pelo uso de lingueta²⁴, e não existe unidade de tempo e lugar. Antes o espaço da ação é apresentado como uma espécie de síntese de vários lugares, onde em um descampado nevado existe uma palmeira vigorosa.

Para cumprir o projeto de seu autor de se afastar de uma encenação realista, *Ubu* passa por sucessivas transformações, ora encarnado em cena por bonecos, ora por atores de carne e osso que representam a maneira de títeres, sublinhando o caráter ambíguo da personagem. Em 1888 *Ubu* foi montado com bonecos pelos irmãos Morin em Rennes, na época a peça se chamava *Les Polonais*. Eles foram os primeiros a dar vida ao personagem. E em 1890 *Ubu* foi encenado com bonecos pelo próprio Jarry.

Há muito que Alfred Jarry questionava a natureza do teatro e acabou por concluir que os cenários e convenções do teatro de seu tempo são supérfluos, pois o teatro é um “prazer ativo”. Para um público formado “pelos que sabem” basta uns poucos elementos para que estes possam reconstruir um espetáculo mental e assim compartilhar com o autor o prazer da criação. Jarry está interessado em uma revolução do teatro, onde importa a participação ativa do público para completar a criação teatral.

Mais que um simples meio de diversão ou provocação, Jarry considera a marionete, mais especificamente *Guignol*²⁵, como um meio para realizar um teatro alusivo e abstrato, seguindo o caminho apontado por Mallarmé. “As marionetes traduzem de forma passiva e rudimentar – em um esquema de exatidão – nossos pensamentos²⁶” (Jarry apud Erulli: 1991, p. 08). Mas para tal, o controle do ator-animador deve ser completo, é ele quem deve criar as formas plásticas dos bonecos,

²⁴ Dispositivo que os atores-animadores do teatro de bonecos tradicional utilizam dentro de sua boca para criar deformações em sua voz durante a manipulação de seus bonecos.

²⁵ O *Guignol* é uma forma de teatro de bonecos popular e ambulante, surgida na França do século XIX. A personagem de *Guignol* é um anti-herói, um servo da burguesia, um malandro representante das classes trabalhadoras industriais. Seguindo o exemplo de outras formas de teatro de bonecos tradicionais de outros países, este personagem encontra sua função na crítica social, revoltando-se contra as injustiças e estabelecendo suas próprias leis, geralmente à custa de muita pancadaria.

²⁶ No original: “Las marionetas traducen de forma pasiva y rudimentaria – lo cual es un esquema de la exactud – nuestros pensamientos”. (Tradução minha)

assim como ter perfeito controle de sua manipulação. Na opinião de Jarry, sempre que possível, o próprio ator-animador deve esculpir seus bonecos.

Ele mesmo fez incursões pelo mundo das marionetes: em Paris, no apartamento de Claude Terrasse, por eles denominado “*Théâtre des Pantins*”²⁷, reunido a um pequeno grupo de amigos, se divertia representando com marionetes. Ali Jarry representou uma versão de *Ubu Rei* com bonecos depois da estréia da versão com atores de 1896. E neste ambiente, cercado da cumplicidade artística de seus amigos, desenvolveu suas idéias sobre o teatro:

Não se ofereciam muitos espetáculos, mas era muito divertido. Os cenários eram pintados e os bonecos modelados por Bonnard, Vuillard, Ranson, Roussel, na época estimados somente por uns poucos aficionados; Jarry manipulava os fios, Terrasse estava ao piano; alguns amigos voluntários cantavam e liam os papéis. Ali se representou Ubu Rei sem cortes; se representou um mistério traduzido de Hrotsvitha, Paphnutius, se representou os autos natalinos de Borgonha, se representou uma revista de M. Franc-Nohain, Viva a França, para a qual Terrasse havia escrito algumas canções, coros com ares de *ballet*²⁸. (HEROLD apud ERULI: 1991, p. 08)

Além da crítica ao teatro de atores, Jarry observa uma grande degradação no teatro de bonecos de seu tempo devido a uma atuação vulgar, tornando a marionete uma simples ilustração. No entanto, ele pressente as possibilidades expressivas do boneco como personagem dramática. Sua crítica se dirige a pantomima e sua linguagem convencionalizada que considera incompreensível e limitante, enquanto acredita que o boneco é capaz de expressar gestos universais.

Exemplo desta convenção (da pantomima²⁹): uma elipse vertical ao redor do rosto, com a mão, e um beijo sobre essa mão para expressar a beleza que sugere o amor. Exemplo de um gesto universal: a marionete manifesta seu estupor mediante um

²⁷ Teatro de fantoches.

²⁸ No original: “No se ofrecían demasiados espectáculos, pero era muy divertido. Los decorados eran pintados y los muñecos modelados por Bonnard, Vuillard, Ranson, Roussel, entonces estimados tan solo por unos pocos aficionados; Jarry llevaba los hilos; Terrasse estaba al piano; algunos amigos voluntarios cantaban y leían los papeles. Allí se representó Ubu Roi sin cortes; se representó un misterio traducido de Hrotsvitha, Paphnutius, se representaron los autos navideños de Borgoña, se representó una revista de M. Franc-Nohain, Vive la France, para la que Terrasse había escrito unas canciones, coros con aire de *ballet*”. (Tradução minha)

²⁹ Grifo meu.

violento salto para trás e um golpe de cabeça contra os bastidores³⁰.

(JARRY apud ERULI: 1991, p. 08)

Assim, a importância de Jarry para o desenvolvimento teatral não se dá apenas pela busca de novos meios expressivos para o teatro de atores, mas por sua reflexão sobre a prática do próprio teatro de bonecos. Sua influência se estende até o teatro de animação contemporâneo, através de suas idéias e das inúmeras encenações de Ubu por diversas companhias em vários países.

Este artista consagra vários textos e reflexões ao *Guignol*, pois é este quem lhe aponta o caminho para a realização de um teatro abstrato e em consonância com a crise da representação que as vanguardas buscavam expressar. (Eruli, 1991, p.08)

O caráter de objeto artístico marginal e as formas simplificadas das marionetes foram os fatores que mais atraíram a atenção deste dramaturgo e encenador para o universo dos bonecos. Via nelas a única forma teatral dotada de algum interesse, pois por não possuírem um corpo real e nenhum psiquismo seriam aptas a desempenhar o papel de qualquer personagem. No trabalho com bonecos “o manipulador, por sua vez, se liberta de seu corpo e utiliza a marionete para expressar uma parte de si mesmo que de outro modo seria irrepresentável³¹” (Erulli: 1991, p. 09).

Os bonecos apontam para as raízes expressivas do teatro, e longe de identificá-los com o universo alegre da infância, Jarry acreditava que eles surgiam de um mundo lúgubre e macabro, e que a inspirada representação destes atores de madeira só podia ser convenientemente aplaudida com o ranger de dentes, pois diante delas sentia um súbito estremecimento.

A marionete representa “a alma caída do céu” e assim como o ator mascarado, deve mover-se pouco e lentamente em cena, a fim de tornar-se uma imagem ambígua, imagem capaz de receber as projeções obscuras da alma dos espectadores: “em Jarry, a marionete se caracteriza por sua gestualidade voluntariamente limitada, por uma interpretação atenta aos efeitos de sombra e luz (...)”³². (Eruli: 1991, p.10)

³⁰ No original: “Ejemplo de esta convención: una elipse vertical alrededor del rostro, con la mano para expresar la belleza que sugiere el amor. Ejemplo de gesto universal: la marioneta manifiesta su estopor mediante un violento salto atrás y um golpe de cráneo contra los bastidores”. (Tradução minha)

³¹ No original: “el manipulador, a su vez, se liberta de su cuerpo y utiliza a marionete para expresar la parte de sí mismo que de otro modo no consideraria representable”. (Tradução minha)

³² No original: En Jarry, la marioneta se caracteriza por su gestualidad voluntariamente limitada, por una interpretación atenta a los efectos de sombra y luz (...).(Tradução minha)

As pesquisas empreendidas por Jarry evocam um teatro carregado de significação mística. Ao mesmo tempo, seu teatro é marcado por seu interesse pela sátira e pela ironia, numa dramaturgia constituída por certo grau de alucinação e de incertezas.

Em 1901, Ubu volta a ser boneco e a peça retocada por Jarry, ganha um prólogo no qual surge um diálogo entre *Guignol* e o Diretor de Teatro. Através de uma canção, *Guignol* conta suas origens, e a tradição desta arte passada de pai para filho durante gerações, até remontar a seu mais antigo ancestral, o homem com cabeça de madeira esculpida da Árvore do Conhecimento, localizada no Paraíso Bíblico. Conforme o texto do prólogo, recitado por *Guignol*.

Na era dos velhos deuses, antes da idade do ferro
As cabeças
Antes da idade do ouro, carne e corno
As cabeças eram de madeira.
Nestas caixas de madeira se guardava a sabedoria.
E os sete homens com cabeça de madeira,
Sete homens
Nascidos dos carvalhos milenares
Que forneciam oráculos aos bosques de Dodona
As raízes daquelas velhas árvores
Desciam até o centro da terra
Como dedos que apalpam em busca de tesouros,
Pelo espaço infinito e pela noite dos tempos
Alcançando o saber, alçados ao Universo,
No paraíso a árvore da ciência
E a maçã eram de madeira
E a sutil serpente que tentou a Eva
Era, devemos esclarecer, de madeira³³.
(JARRY apud ERULLI: 1991, p. 10)

³³ No original: “En la era de los viejos dioses, antes de la edad de hierro
Las Cabeza

Antes de la edad de oro, carne y cuerno,
Las cabezas eran de madera
Em esas cajas de madera se guardaba la sabiduría.
Y los siete hombres com cabeza de madera,
Siete hombres
Nacidos de los robles milenários
Que suministraban oráculos a los bosques de Dodona
Las raíces de aquellos viejos árboles
Bajando hacia el centro de la tierra
Como dedos palpando em busca de tesoros,
Por el espacio infinito y por la noche de los tiempos
Saltando hacia el saber, abrazados al Universo,
En el paraíso el árbol de la ciencia
Y el manzano eran de madera,
Y la sutil serpiente que a Eva tentó
Era, debemos decirlo, de madera”. (Tradução minha)

Mediante essa canção, *Guignol* declara sua nobreza. Assim, através do universo do teatro de bonecos, universo este que remete às raízes ancestrais do próprio teatro, Jarry foi um dos precursores da renovação do teatro do século XX.

2.3.2 A Supermarionete de Craig

De acordo com Gordon Craig, em algum lugar às margens do Ganges, duas mulheres invadiram o templo da Divina Marionete, que conservava com vigilância o segredo do verdadeiro TEATRO. Essas duas mulheres tinham inveja desse SER perfeito e almejavam seu PAPEL, que era iluminar o espírito dos homens pelo sentimento sagrado da existência de Deus; elas almejavam sua GLÓRIA. Apropriaram-se de seus movimentos e de seus gestos, de suas vestimentas maravilhosas, e pelo recurso de uma medíocre paródia, admiraram-se satisfazendo os gostos vulgares da plebe. Quando enfim elas fizeram construir um templo à imagem do outro, o Teatro Moderno - o que conhecemos muito bem e que ainda permanece - havia nascido: a ruidosa instituição de utilidade pública. Ao mesmo tempo em que ela, surgiu o ATOR.
(KANTOR: 1977, p.215)

Craig, com sua supermarionete (*übermarionnette*) é mais um dos representantes do movimento que busca a reateatralização do teatro no início do século XX. E o caminho que apontava para essa mudança consistia em dar primazia ao trabalho do diretor teatral, além de rever as bases que norteavam o trabalho do ator. Craig insistia na primazia do trabalho do diretor, pois acreditava que o teatro deveria ser enunciado por um único criador:

Como se fosse o capitão de um barco, a quem todos devem obediência e respeito, Craig afirmava que o diretor de cena teria o direito de exigir a disciplina absoluta de todos os colaboradores. O cumprimento dessas regras implicava no triunfo do espetáculo.
(GRIGOLO: 2005, p.46)

Ele não acreditava na atuação dos atores de teatro de sua época. Assim, para substituí-los, evoca a imagem de um ser dinâmico e dançante, mas que não possui nenhum tipo de afetação. Uma criação artificial que substituiria o ator e rejeitaria qualquer representação humanizada da vida, um ser que seria pura criação teatral.

Craig atuou como ator, encenador, cenógrafo e figurinista, nascido de uma família de artistas teatrais era profundo conhecedor do meio. Como dramaturgo, escreveu trezentos e sessenta e cinco textos para o teatro de marionetes. Também exerceu a atividade de teórico do teatro, seu controverso ensaio *O Ator e a Supermarionete* foi publicado em 1907. A idéia de substituir o ator vivo por um boneco, marionete ou autômato³⁴ não foi criada por Craig, mas a partir dele este conceito tomou força e influenciou a prática de inúmeros artistas.

Tudo leva a crer que a verdade em breve amanhecerá. Suprimi a árvore autêntica que haveis posto sobre a cena, suprimi o tom natural, o gesto natural e acabareis igualmente por suprimir o ator. É o que acontecerá um dia e gostaria de ver alguns diretores de teatro encarar essa idéia a partir deste momento. Suprimi o ator e retirareis a um realismo grosseiro os meios de florescer na cena. Não existirá mais nenhuma personagem viva para confundir a arte e a realidade em nosso espírito; nenhuma personagem viva em que as fraquezas e as comoções da carne sejam visíveis. O ator desaparecerá e no seu lugar veremos uma personagem inanimada - que se poderá chamar, se quereis, a "Supermarionete" - até que tenha conquistado um nome mais glorioso.

(CRAIG: 1963, p.146)

As teorias de Craig surgem como uma reação radical ao naturalismo em cena, por ele considerado como a origem de todos os males do teatro, afirmava que a tendência de imitar a natureza não tem relação com o fazer artístico. A partir da estética simbolista, Craig via o ser humano como sujeito a emoções e paixões que estavam fora de seu controle. Para ele esses elementos casuais eram completamente alheios a natureza de uma obra de arte, pois com sua instabilidade, o ser humano seria capaz de destruir a coesão da qual a obra é dotada.

Craig evoca figuras hieráticas, pois acredita que a arte é uma espécie de sacerdócio. A impessoalidade, o anti-psicologismo e as feições inabaláveis de sua máscara, fazem-no reconhecer no boneco qualidades superiores as do ator. Ele fala de uma beleza que emana da morte e da insuflação de uma alma a este ser inerte, dotando-o de movimentos, em uma dinâmica considerada como divina.

³⁴ Os autômatos são bonecos que possuem movimento mecânico automático. Construídos respeitando os princípios da horologia, a arte de construção e manutenção de relógios analógicos, podem ser antropomórficos ou zoomórficos. (Enciclopédia Microsoft Encarta:1993-1999)

Criação artificial e assim verdadeiramente artística, a marionete é, para Gordon Craig, “a descendente dos antigos ídolos de pedra dos templos, é a imagem degenerada de um Deus” (BABLET apud MOLER: 2002, p.74).

Ele vê a marionete como um instrumento que exige destreza para ser operado. Na verdade, a supermarionete aparece como um símbolo de todo maquinário cênico. No teatro que Craig concebe como uma partitura cinético-visual, não existe lugar para o aleatório e o imprevisto.

A marionete vista como máquina de precisão inspira a transformação de todo o aparato do espetáculo em máquina, que exige uma nova escritura cênica e uma nova forma de pensar a encenação. E consequentemente, a reformulação do trabalho de atuação dos atores.

Craig desejava que o teatro fosse algo a mais do que mera reprodução da realidade. O ator não deveria esforçar-se somente para reproduzir a natureza, mas sim para criá-la. Deveria oferecer à arte a sua inteligência a fim de que aquela fosse desenvolvida segundo um plano ordenado, de acordo com regras preestabelecidas. (GRIGOLO: 2005, p. 47)

Assim, a marionete aparece como símbolo da transformação, que mostra ao ator a arte da substituição e da combinação, inspiradora de múltiplas possibilidades utópicas “graças à dialética fio/manipulador, o símbolo da marionete dissimula as diversas instâncias limitadoras de um conceito elevado de encenação³⁵” (Bartoli: 1989, 19)

A marionete está relacionada com a busca de uma linguagem inédita, pautada em figuras arquetípicas, uma linguagem marcada por enigmas, pois subverte certas concepções presentes no imaginário ocidental. A supermarionete é uma criação nova e original, uma projeção da mente inventiva deste artista, que sintetiza várias de suas idéias referentes aos rumos que aponta para a arte teatral:

A supermarionete tematiza as funções espaciais e temporais, o modo de existência da luz, as formas (se aprende a transformar-se) do ator do futuro, sempre que seus coeficientes se inscrevem no ritmo “único e imutável” do Movimento, entidade suprema e extasiante da “vida cósmica”. (...) Vínculo entre o diretor teatral

³⁵ No original: “Gracias a la dialética hilo/manipulador, el símbolo de la marioneta disimula las instancias limitadoras de la puesta en escena”. (Tradução minha)

e o espectador, e sobre tudo entre o divino e a criação, é um signo de contato, o alfabeto das formas essenciais³⁶.
(BARTOLI: 1989, p.19)

As idéias de Craig foram alvo de inúmeras interpretações. Se por um lado o “sistema” proposto por ele, que consistia em construir um cenário-máquina, um espaço cênico móvel, uma sinfonia visual de painéis móveis sobre os quais se projetaria a luz, apontava para uma abstração radical, o “sistema” também foi entendido como uma introdução a idéia de marionetização do ator.

A supermarionete seria, então, o ator do novo teatro, superior ao boneco, pois teria consciência de seus gestos e de seus movimentos. Rejeitando a imitação demasiado humana da vida, esse novo ator passaria a ser criador do personagem e não apenas sua personificação ou representação. Com o artifício da criação, seria, enfim, parte da obra artística.
(MOLER: 2002, p.73)

A Supermarionete de Craig não é, como muitos advogam, um manifesto a favor da marionete em detrimento do ator no teatro, mas uma busca infatigável por maior rigor na escritura cênica. E também uma busca pela mobilidade cinética da imagem, onde o ator se torna um elemento plástico como os demais, com capacidade de locomoção própria, mas obedecendo as diretrizes criadas pelo encenador, preconizando a aproximação dos procedimentos teatrais a procedimentos ritualísticos, uma tentativa de trazer para o futuro do teatro o encontro com suas raízes mais profundas.

Nas idéias de Craig, a marionete corresponde a uma completa abstração, em seu teatro cinético-visual tudo funciona de forma diferente ao que ele observa no teatro e na atuação dos atores de sua época. Seu teatro é um simulacro do impalpável e sua supermarionete a síntese das mudanças possíveis e desejadas.

³⁶ No original: “La Supermarionete tematiza las funciones espaciales y temporales, el modo de existencia de la luz, las formas – si aprende a transformarse – del actor del futuro, siempre que sus coeficientes se inscriban en el ritmo “único e inmutable” del Movimiento, entidad “suprema e extasiante” de la vida cósmica. (...) Vínculo entre director de escena y espectador, y sobre todo entre lo divino y la creación, es el signo del contacto, el alfabeto de las formas esenciales”. (Tradução minha)

2.3.3 - O Teatro de Feira de Meyerhold

Por volta dos anos de 1920, quando dirigia seus ateliês e ensinava interpretação e direção teatral aos seus alunos, através da prática da Biomecânica³⁷ que acabara de formular, Meyerhold às vezes manipulava, diante de seus alunos, uma marionete javanesa, uma figura do *Wayang Golek*³⁸. É Serguei Eisenstein quem nos traz a notícia de que Meyerhold utilizava uma marionete no treinamento de seus atores-alunos. Eisenstein relembra os anos em que foi aluno e assistente de Meyerhold e a destreza com que seu mestre manipulava a delicada figura da princesa indonésia, em seu poema “O Tesouro”, de 1944:

Pelos movimentos quase imperceptíveis de seus dedos, ele
empresta sua alma ao pequeno corpo branco e dourado da
feérica princesa que ganha vida.

E ela se anima pela respiração dele.

Ela vibra e estremece.

Levanta os braços para o céu, num movimento hipnótico e
parece flutuar diante dos olhos fascinados dos seguidores do
grande mestre.

(EISENSTEIN apud PICON-VALLIN: 2007, p.129)

Segundo a pesquisadora francesa Béatrice Picon-Vallin, que se dedica ao estudo da vida e obra de Meyerhold, a figura a qual Eisenstein faz menção em seu poema na verdade é *Yudisthira*, o primogênito dos irmãos *Pandawa*, um dos esposos de

³⁷ A Biomecânica é um conjunto de exercícios expressivos destinados a auxiliar na preparação e na sistematização do vocabulário físico-gestual do ator. A prática destes exercícios tem como objetivo permitir ao ator um completo domínio de sua expressão em cena. Além disso, favorece a relação do ator com o diretor e com os demais elementos da representação. Segundo Yedda Chaves, os princípios básicos da Biomecânica são:

1. A Biomecânica é fundada sobre o princípio de que, movendo-se a ponta do nariz, o corpo todo se move. O corpo todo é envolvido pelo movimento do menor órgão. Ocorre, antes de tudo, encontrar a estabilidade do corpo inteiro. À menor tensão, o corpo todo reage.
2. Na Biomecânica, cada movimento é composto por três momentos: a) intenção; b) equilíbrio; c) execução.
3. Os requisitos básicos da Biomecânica são a coordenação no espaço e em cena, a capacidade de encontrar o centro do próprio grupo em movimento, a capacidade de adaptação, de cálculo e de precisão no olhar.
4. A Biomecânica não tolera nada de casual, tudo deve ser feito com consciência a partir do estoque de cálculos feitos em precedência. Todos que participam do trabalho devem estabelecer com precisão e ser conscientes da posição em que se encontra o próprio corpo, e também usar com desenvoltura cada parte do corpo para colocar em prática o seu propósito. (apud Grigolo: 2005, p.53)

³⁸ No Wayang Golek são utilizadas marionetes de vara, com cabeça móvel sobre um eixo de madeira, com braços dourados, delicadamente articulados, manipulados por varas longas e finas, originárias da ilha de Java. (Picon-Vallin, 2007: p.130)

Draupadi,³⁹ portanto um príncipe e não uma princesa. Nos bonecos de *Wayang Golek* as características refinadas, femininas, dos traços da fisionomia do boneco, indicam que ele é um personagem nobre, identificado com as forças celestiais.

Meyerhold mantinha laços de amizade com o grande bonequeiro russo Serguei Obraztsov. Dois meses antes de ser preso, Meyerhold ofereceu ao amigo o livro “*Marionetes e Guignols na Tchecoslováquia*”, no qual escreveu a seguinte dedicatória:

O senhor domina a arte de dirigir o ator do teatro de marionetes. Isso quer dizer (recordo-me do que Hoffmann e Oscar Wilde disseram sobre este teatro) que o senhor conhece os segredos dessas maravilhas teatrais que, infelizmente, os “fazedores de teatro” que nós somos não conhecem.

V. Meyerhold, que o admira e estima.

(MEYERHOLD apud PICON-VALLIN: 2007, p.131)

Atualmente, no antigo apartamento de Meyerhold da Rua Briussov, que hoje se transformou em um museu, existem dois bonecos javaneses que pertenceram a Serguei Obraztsov. Esses bonecos substituem o boneco a qual Eisenstein faz menção em seu poema “O Tesouro”, e que provavelmente se perdeu nos bombardeios sofridos pela casa onde estavam guardados os pertences de Meyerhold. Após sua prisão em 1939, sua filha Tatiana Essenina escondeu seus materiais de pesquisa das autoridades russas, as pastas azul acinzentado, temendo que as mesmas fossem confiscadas. Com a ameaça dos bombardeios alemães em 1941, Eisenstein resgata as anotações de Meyerhold, “o tesouro” ao qual se refere em seu poema, para guardá-lo em local seguro.

Meyerhold se dedicou ao estudo de formas teatrais do passado e de outras tradições. Para ele este estudo era importante, pois buscava negar o naturalismo que Stanislavski desenvolvia no Teatro de Artes de Moscou, onde Meyerhold estudou e interpretou diversos papéis. Assim, são várias as inspirações teatrais e extra-teatrais (música, pintura, escultura) das quais o encenador se serve na tentativa de construir uma identidade estética específica para o teatro.

Meyerhold, neste sentido, elege várias formas teatrais: a *Commedia dell'arte*; os teatros orientais, sobretudo o *kabuki*

³⁹ A história da luta entre os *Pandawas* e os *Kaurawas*, dois ramos de uma mesma família pela posse de um reino, é contada no *Mahabharata*, que em sânscrito significa a grande história da humanidade, longo poema épico que apresenta uma cosmogonia segundo a visão da mitologia indiana. O fragmento mais importante é o *Bhagavad-Gita*, diálogo entre *Krishna*, uma encarnação do deus *Vishnu* e o herói *Arjuna* sobre o sentido da vida. (Enciclopédia Microsoft Encarta:1993-1999)

japonês e a Ópera de Pequim chinesa; o teatro do Século de Ouro espanhol; o teatro elisabetano; sobretudo Shakespeare; e as formas teatrais populares – teatro de feira...
(BONFITTO: 2006, p. 40)

Na busca de caminhos para uma interpretação menos naturalista e mais teatralizada, o encenador volta seus olhos para o cabotino, ator ambulante que pertencente a família dos mimos, dos histriões e dos jograis, e que na opinião de Meyerhold possuía uma excelente técnica de ator. O encenador acreditava que na cabotinagem poderiam ser reencontradas as leis fundamentais da teatralidade, das quais, em sua opinião, o teatro de seu tempo carecia. Assim, “se não há cabotino, não há teatro e reciprocamente, desde que o teatro recusa as leis fundamentais da teatralidade, sente-se imediatamente capaz de dispensar o cabotino” (Meyerhold apud Borie: 2004, p. 401).

Meyerhold verifica as possibilidades do grotesco a partir de seu interesse pelos elementos presentes em manifestações populares como o teatro de bonecos, o teatro de feira, o circo e na arte dos artistas ambulantes, nas quais o uso deste elemento encontra-se presente. Em seu teatro o grotesco aparece na convivência de elementos opostos e contraditórios no mesmo corpo ou imagem. Os procedimentos grotescos são utilizados como uma forma de agir e para modificar a percepção dos espectadores.

A palavra grotesco designa ao cômico tosco da música, literatura e das artes plásticas. Sobretudo, designa ao monstruosamente bizarro, produzido a partir do humor, que sem razão aparente, relaciona as noções mais divergentes, porque, descartando os detalhes e não atentando mais para a originalidade, dele só se retém o correspondente a sua atitude frente à vida, atitude feita de alegria de viver, de ironia e capricho.
(MEYERHOLD apud PICON-VALLIN, 2007: p.133)

Ao apresentar o cotidiano em um plano inédito, o grotesco aprofunda-o até ao ponto do cotidiano deixar de parecer natural, abrindo ao artista uma infinidade de novas possibilidades de pensar sua arte.

O grotesco permite que a vida cotidiana não seja representada somente com o que é habitual. Na vida, além do que vemos, há também um vastíssimo setor inexplorado. O grotesco, buscando o sobrenatural, sintetiza toda a essência dos contrários, cria um quadro do fenômeno e induz o espectador à tentativa de resolver o enigma do incompreensível.
(MEYERHOLD apud GRIGOLO: 2005, p.61)

Meyerhold também analisa o trabalho do ator japonês, seu treinamento e suas práticas estilizadas. Neste teatro a marionete serve de modelo de perfeição de atuação ao qual o ator deve almejar.

O teatro de marionetes se manifesta como o micro-mundo que nos oferece o reflexo mais irônico do mundo real. No teatro japonês, os movimentos e as poses das marionetes são, ainda hoje, considerados o ideal ao qual os atores devem tender. E estou convencido de que o amor deste povo pelas marionetes tem sua origem na sabedoria de sua visão de mundo.
(MEYERHOLD apud PICON-VALLIN: 2007, p.135)

Segunda a pesquisadora do teatro japonês Darci Kusano, na forma de teatro *Kabuki*⁴⁰ conhecida como *maruhon-mono*, os atores se empenham em imitar os movimentos titubeantes e convulsivos dos bonecos, pois não apresentam a naturalidade humana no movimento das articulações do pescoço, braços e pernas. “Embora na Europa a tentativa tenha sido de fazer os bonecos se assemelharem o máximo possível aos seres vivos, no Japão, os atores (*Kabuki*) até hoje imitam os movimentos dos bonecos”. (Keene apud Kusano: 2008, p. 72)

Em 1909 ele traduz, a partir do alemão, “*Terakoya*”, uma peça de *Kabuki* escrita originalmente para o *Bunraku*⁴¹, como acontece com várias peças deste tipo de teatro. Na Rússia vários artistas se interessam pelo boneco, lá representado pela figura de *Petrushka*⁴², trata-se de uma corrente de artistas, músicos, dançarinos, gente de teatro e

⁴⁰ Traduzida literalmente, a palavra japonesa *Kabuki* significa a arte de cantar e dançar. O *Kabuki* é um espetáculo teatral popular, que integra música, dança, mímica, encenação, figurinos e maquiagem elaborada que dão suporte ao ator na apresentação de dramas fortemente estilizados.

⁴¹ Segundo Mostaço: “O *Bunraku* nasceu há mais de mil anos, sendo controversa sua origem. Estando ligado às manifestações religiosas nos primeiros tempos, foi paulatinamente incorporado às representações regulares de *Kiôgen* e *Nô*, até atingir independência em meados do século XIV, quando era conhecido como *Ningyô Jôruri*. A denominação atual provém de uma famosa companhia de Osaka, responsável pela reabilitação da arte do teatro de bonecos no século passado. Arte tríplice, nela atuam o narrador (que através da voz produz os diferentes estados de ânimo da narrativa), o tocador de *shamisen* (incumbido de fornecer o acompanhamento sonoro apropriado a cada fase da narrativa) e os atores-animadores (em geral três, sendo o ator-animador mais experiente na prática do *Bunraku* quem comanda a cabeça do boneco) (1992, p.185).

⁴² O *Petrushka* é o personagem do teatro de bonecos tradicional russo, que possui características que o identificam ao teatro de bonecos popular de outros países, como o Mamulengo brasileiro ou o *Punch and Judy* inglês. Nestas formas de teatro de bonecos popular, são utilizados predominantemente bonecos de luva, e a encenação é realizada em um aparato cênico, a empanada ou palquinho, que oculta a atuação do ator-animador. Os personagens são heróis populares, que em geral resolvem seus conflitos com o poder instituído através de palavrões, brigas e pancadaria. Segundo Beltrame, na Rússia do começo do século XX, “o teatro, em especial o teatro de Maiakóvski, recria diferentes expressões da cultura popular russa, dentre elas o teatro de bonecos conhecido como *Petrushka*, bastante vivo nas feiras e periferias das grandes cidades” (2002).

poetas simbolistas, da chamada “Época de Prata” que segue uma tendência geral em toda a Europa de redescoberta e valorização da arte do boneco. Estes artistas “vêm nas marionetes uma saída para a crise do teatro e o único caminho para realizar o drama simbolista em sua plenitude” (Picon-Vallin, 2007: p.135).

Mas o primeiro contato de Meyerhold com os bonecos aconteceu em Penza, sua cidade natal, onde assistiu pela primeira vez as apresentações do *Balagan*, o teatro de feira. No teatro de feira, entre as atrações estavam grandes marionetes, que possuíam o tamanho de homens reais e encenavam antigas histórias de amor e morte, além de chineses que faziam malabarismo com facas, realejos com papagaios e outras atrações do mesmo estilo. (Picon-Vallin: 2007: p. 131)

Em 1905, o encenador trava contato novamente com o universo da marionete, ao montar no Teatro Estúdio que fundou com Stanislavski em Moscou A Morte de Tintagiles, de Maurice Maeterlinck, que tinha como subtítulo “pequenos dramas para bonecos”. Na verdade, ao classificar os seus textos como dramas para bonecos, Maeterlinck começa a falar de uma nova concepção de ator, embora não tenha conseguido resolver o problema da atuação teatral de uma maneira concreta. Para Jurkowsky, o subtítulo “para marionetes” não afeta tanto a natureza teatral dos atores, mas a das personagens, as mulheres em particular, concebidas como marionetes”⁴³(1991: p. 04).

Os personagens do drama simbolista de Maurice Maeterlinck são marionetizados: não têm consciência da vida, estão perdidos, não conhecem nem passado nem futuro. Vivem um (aparente) presente manipulado, em que não há história, não há começo nem fim e o agora não passa de um sonho incompreendido.
(MOLER: 2002, p.76)

Foi a partir deste encontro com a dramaturgia simbolista que Meyerhold se comprometeu com a busca de um teatro verdadeiramente anti-naturalista. Em seu teatro Maeterlinck intenta substituir o ator vivo por figuras arquetípicas, andróides ou marionetes. Segundo Picon-Vallin, através da inspiração maeterlinckiana e de suas formas simbólicas, de seus seres com aparência de vida mais que não possuem vida, que Meyerhold abandona definitivamente a busca de uma “verdade inútil” (expressão do

⁴³ No original: “Esta claro que el subtítulo “para marionetas” no afecta a la naturaleza teatral de los actores, sino más bien a la de los personajes, las mujeres en particular, concebidas como marionetas”. (tradução minha)

poeta Briussov, conselheiro literário de Meyerhold) e da “vida viva” (fórmula consagrada de Stanislavski) (2007, p. 132).

Apesar de *A Morte de Tintagiles* não ter chegado a estrear, nesta montagem Meyerhold busca realizar algumas das idéias de Maeterlinck e as experimentações que realiza acabam por apontar o caminho para seu percurso futuro. Maeterlinck busca um teatro poético, que trate das realidades profundas e escondidas que se encontram para além da vida cotidiana. Para sua dramaturgia do inexprimível e do alusivo, o dramaturgo desejava uma encenação que não apelasse para o uso de artifícios cênicos. Através de gestos econômicos e lentos o ator deveria revelar “o mistério da alma, numa encenação despojada, o mais simples possível, a fim de deixar à imaginação do público a liberdade de completar o que não foi dito, apenas sugerido” (apud Grigolo: 2005, p.44).

Maeterlinck foi um dos precursores da literatura simbolista. Com a publicação de seu texto *A Princesa Maleine*, em 1889, o drama simbolista começa a se estabelecer. Alguns dos textos do dramaturgo Maurice Maeterlinck, foram considerados impenetráveis pelos críticos de sua época, pois a estética simbolista buscava um rompimento com a estrutura do texto dramático e com o realismo vigente.

Maeterlinck foi também teórico de teatro e a partir dos estudos dos dramas clássicos defende que a ação é desnecessária e começa a pensar em um “drama estático”, onde a ação interna de cada personagem teria muito mais força do que a representação de qualquer paixão.

Nesse drama estático, a ação interior seria então revelada por uma nova modalidade de diálogo: ao lado do diálogo convencional, feito de palavras, entraria em cena a fala imperceptível, subentendida, escondida nas entranhas dessa convenção. É da distinção entre esses dois diálogos que nasce a importância do silêncio no teatro de Maeterlinck. O silêncio é a voz da alma e, por isso, está mais próximo da Verdade.
(MOLER: 2002, p.72)

Ao analisar o teatro grego, Maeterlinck concluiu que as máscaras tinham um papel muito mais prático do que simbólico, servindo para atenuar a presença do homem para que o símbolo pudesse emergir com toda a sua força, pois “a obra de arte é um símbolo e o símbolo jamais suporta a presença ativa do homem” (Maeterlinck apud Moler, 2002: p.74).

Em seu controverso ensaio *Um Teatro de Andróides*, Maeterlinck sugere a substituição do ator por bonecos, figuras de cera ou mesmo por efeitos de luz e sombra. Em sua opinião, a alma do ator se misturava a alma das personagens e causava uma interferência nos significados propostos pelo poeta. As marionetes, seres sem alma, mas que possuem a impressão de vida dada pelos movimentos que os atores-animadores produzem em seus corpos, passam a ser a imagem de um tipo perfeito de ator. Nas palavras do próprio dramaturgo: “a cena é o lugar onde morrem as obras-primas, porque a representação de uma obra-prima apoiada em elementos acidentais e humanos é antinômica” (Maeterlinck apud Moler, 2002: p.73).

A idéia dos andróides em cena teorizada por Maeterlinck, mas impossível de se realizar pelas limitações do teatro de seu tempo, encontra eco posteriormente no trabalho do encenador polonês Tadeuzs Kantor.

No espetáculo *A Classe Morta*, Kantor nos mostra velhos que entram em cena carregando bonecos, representações da infância destes mesmos personagens. Exaustos e próximos do fim, carregam o pesado fardo do tempo que passou, o peso temporal das perdas e da memória que se esvai.
(MOLER: 2002, p.77)

A idéia da morte tão cara ao encenador polonês é muito semelhante à ausência de alma dos personagens dramáticos de Maeterlinck, que busca criar em cena o homem desumanizado, o homem sem alma, o andróide por definição: *andros*, homem; *eidos*, forma. Em cena, esse ser vazio, mas dotado de uma inquietante semelhança física com o ser humano, não desorienta o curso do poema, que deve reinar absoluto. Para o dramaturgo, o grande defeito do ator é ter uma história, é possuir um passado e um futuro, é enfim, ter o poema de sua vida interferindo no poema da vida da personagem. Ao afirmar que algumas das personagens de Shakespeare não podem ser interpretadas, Maeterlinck faz mais uma defesa de seus andróides do que um manifesto contra a encenação propriamente dita. O que ele defende é que a grandeza dessas personagens não pode ser encarnada em um ser humano de carne e osso, dentro da perspectiva do teatro tradicional de sua época. Para ele, “seria necessário talvez afastar completamente o ser vivo da cena” (Maeterlinck apud Moler, 2002: p.74).

Em 1906, junto com sua *Confraria do Drama Novo*, Meyerhold apresenta a mesma peça, *A Morte de Tintagiles*, em uma leitura. Esta experiência permite que o encenador comece a perceber a possibilidade de encená-la de maneira distinta, através

do trabalho de atores completamente diferentes, com uma atuação inspirada no estilo das marionetes.

Mais tarde monta *Le Fou (Le Miracle de Saint Antoine)*, também de Maeterlinck. Nesta peça, experimenta as concepções que havia formulado na ocasião da leitura de A Morte de Tintagiles, com a Confraria do Drama Novo, e a peça é montada “segundo a estética do teatro de marionetes, engraçadas e trágicas, num clima de pesadelo, apesar dos atores que penam e cujo jogo tende mais para a caricatura e o exagero” (Picon-Vallin, 2007: p.131).

Essas experimentações serviram como base para o trabalho que realizou no teatro de Vera Komissarjevskaja, em São Petersburgo, que o convidou por sentir necessidade de buscar formas de renovação para seu teatro. No teatro de Komissarjevskaja, Meyerhold monta uma nova versão de *Le Miracle de Saint Antoine*, onde pretende unir o geral e o universal ao particular e cotidiano, buscando levar seus atores a uma imobilidade quase total, imobilidade semelhante a das marionetes.

Em 1906 monta A Barraca de Feira, do poeta simbolista Alexandre Blok, onde a referência ao universo do teatro de bonecos transforma o palco em uma grande empanada:

Os cenários e objetos podem desaparecer voando em direção aos urdimentos, os Místicos vestem figurinos de papelão, as personagens Colombina (a noiva de papel) e o Autor, animado a partir das coxias, por mão ou por meio de uma corda, são concebidos como marionetes. Meyerhold interpreta o papel de Pierô como um personagem de madeira com gestos desarticulados que impressionam os espectadores.
(PICON-VALLIN: 2007, p.131)

Os críticos que defendiam o naturalismo no teatro ficaram perplexos com o espetáculo e o jogo estilizado dos atores. No entanto, alguns espectadores reconheceram o virtuosismo mecânico do conjunto gestual, a visualidade gráfica do desenho sonoro e o lirismo desta encenação.

Na terceira parte de seu livro Sobre o Teatro escrito em de 1912, chamada O Teatro de Feira, Meyerhold conta uma fábula sobre dois diretores de teatro de bonecos. Ao utilizar esta fábula, a intenção do encenador é apresentar ao ator uma reflexão sobre sua liberdade de criação pessoal.

Na fábula, o diretor do primeiro teatro de marionetes deseja que suas marionetes sejam similares ao ser humano. Este diretor aperfeiçoa sua marionete sem cessar a fim

de imite cada vez com maior perfeição o homem com suas características e peculiaridades cotidianas. Até que lhe ocorre que a maneira mais fácil de resolver esta questão seria substituir a marionete por um ser humano de carne e osso.

O segundo diretor de teatro de marionetes percebe que o que encanta sua platéia é o fato que, mesmo tentando reproduzir a realidade, os movimentos e as situações que as marionetes representam não tem nenhuma semelhança com o que o público vê em na vida cotidiana.

A marionete não quer identificar-se totalmente com o homem, porque o mundo que ela representa é o mundo maravilhoso da ficção, porque o homem que representa é um homem inventado, porque o cenário em que se move é o tablado harmonioso onde se encontram as chaves de sua arte⁴⁴.

(MEYERHOLD: 1988, p. 27)

O encenador compara o trabalho dos atores de seu tempo com o trabalho das marionetes do primeiro teatro. Para Meyerhold, os atores se tornam marionetes do teatro naturalista ao buscar identificar-se com a vida o mais fielmente possível.

Em 1918, para comemorar o primeiro aniversário da Revolução de Outubro, Meyerhold montou *Mistério Bufo*, cujo subtítulo era: *Representação Heróica, Épica e Satírica da Nossa Época*, junto com seu autor Vladímir Maiakóvski. A peça apresenta uma segunda versão, montada pela dupla em 1921. O encontro de Meyerhold e Maiakóvski aconteceu através de um convite do novo governo, logo após a Revolução de Outubro. A partir deste encontro Meyerhold dirige todas as demais peças de Maiakóvski, com exceção de *Moscou em Chamas*.

Apesar de a peça *Mistério Bufo* ter sido classificada pejorativamente pela crítica da época como “incompreensível para as massas”, segundo Reni Chaves Cardoso, existem depoimentos de contemporâneos do poeta que declaram que sua encenação influenciou as representações de *agit-prop*⁴⁵ da Rússia entre 1919 e 1921 (1993).

⁴⁴ No original: “La marionete no quería identificarse totalmente com el hombre, porque el mundo que ella representa es el mundo maravilloso de la ficción, porque el hombre que representa es um hombre inventado, porque el escenario em que se mueve es la tabla de armonía donde se hallan las claves de su arte” (tradução minha).

⁴⁵ Pavis caracteriza o teatro de *agit-prop*, agitação e propaganda, como uma forma de animação teatral que visa sensibilizar um público para uma situação política ou social. Surgido após a Revolução de 1917 desenvolveu-se principalmente na Alemanha e na URSS entre 1919 e 1933 (2003).

Mistério Bufo foi a primeira peça completa e inteiramente política na história do teatro russo. Uma peça sem amor, sem psicologia, sem um enredo antecipado no sentido tradicional. Sua matéria principal era a vida política contemporânea. E aqui padre é padre, comerciante é comerciante... Eram as máscaras, outra vez, retornando para Meyerhold através da Revolução, em sua primeira, mais primitiva forma, completamente livre de estilização.

(RUDNITSKI apud CARDOSO: 1993, p. 178)

É a partir da montagem da primeira versão desta peça que se inicia uma série de mudanças no teatro russo, que visam criar uma arte teatral voltada para o proletariado. Este período ficou conhecido como Outubro Teatral. Durante as representações de Mistério Bufo os atores entravam na platéia e respondiam aos apelos do público e expressões de aprovação como palmas e os assobios de protestos abundavam durante o espetáculo.

Muda não só o palco, mas a platéia, isto é, o teatro como deve ser entendido: palco (ou qualquer lugar onde se desenvolve a representação) mais platéia. A idéia do Outubro Teatral, além de sua evidente marca política, revolucionou a arte do teatro exatamente no que ela não podia mais ser para expressar a Revolução – teatro-templo.

(CARDOSO: 1993, p. 178)

A montagem da segunda variação de Mistério Bufo em 1921 consagra os dois artistas, Meyerhold e Maiakóvski como porta-vozes de uma arte teatral revolucionária. Algumas das mudanças efetuadas neste novo teatro podem ser encontradas nesta descrição do espetáculo Mistério Bufo, feita por Beskin e registrada no livro de Constantin Rudnitski:

Não há palco nem platéia. Há uma plataforma monumental que avança até o meio da platéia. Sente-se que ela está confinada entre estas paredes. O palco necessita de uma praça, de uma rua. Estas centenas de espectadores presentes, na casa de espetáculos não são suficientes para ele. Ele exige a massa. Ele se desvinculou da maquinaria do palco, ele expulsou os urdimentos, e se lançou até o teto do edifício. Ele derrubou os telões suspensos, da arte decorativa morta. Ele é todo construído, construído com leveza, de acordo com a situação, comicamente, com bancos de madeira, cavaletes, pranchas, divisões e escudos pintados. Ele não copia a vida, com suas cortinas esvoaçantes e grilos idílicos. Ele é todo composto de relevos, de contra-relevos e linhas vigorosas, fantasticamente

entrelaçados, impressionando os olhos, mas extremamente simples. Mas cada relevo, cada linha, vai atuar em cena, ganhará significado e movimento quando o ator passar sobre ele, e o som de sua voz o atingir. Os atores vêm e vão sobre o palco/plataforma. Os trabalhadores, diante dos olhos do público, movem o cenário, dobram-no, martelam, levam-no e trazem-no. O autor e o diretor estão presentes. Isso não é um “templo” com sua grande mentira de “mistério da arte”, esta é a nova arte proletária.

(RUDNITSKI apud CARDOSO: 1993, p. 178-179)

Em 1928, quando Maiakóvski escreve *O Percevejo*, que estreou em fevereiro do ano seguinte, Meyerhold já se encontrava com dificuldades com o Partido, pois ele não se submetia a sua proposta de arte a serviço da educação comunista. Além disso, o encenador estava sem repertório e o seu teatro dava prejuízo. O encenador enfrentava as perseguições da imprensa, que o acusava de pretender imigrar, como tantos outros artistas já haviam feito. A peça *O Percevejo* é uma crítica a mentalidade burguesa que surge naquele momento no Partido Comunista.

A utopia social descrita na peça *O Percevejo* gera problemas com a RAPP (Associação Russa dos Escritores Proletários) e com uma parcela do público, pois “o futuro utópico (1979) nesta peça é extremamente incômodo, até pessimista, (quadros 5 a 9) enquanto o comunismo do presente (1928-29) é completamente invadido por parasitas burgueses” (Cardoso: 1993: p. 181). Embora a representação da peça tenha sido um sucesso de público, a RAPP e a crítica especializada criticaram severamente a peça, sob a alegação de ser anti-soviética.

Mesmo enfrentando grande oposição a sua obra, os dois artistas continuam a parceria e em março de 1930 montam *Os Banhos*, que já era criticada mesmo antes de estrear. Como em *O Percevejo*, nesta peça, Maiakóvski recorre à criação de realidades utópicas, e o texto apresenta citações explícitas de H.G. Wells e Albert Einstein. Nesta peça, o autor utiliza a estratégia do teatro dentro do teatro. Segundo a pesquisadora Reni Chaves Cardoso “há uma confusão consciente do limite da realidade e da representação”, com a utilização da estratégia do teatro dentro do teatro (1993, p.183). A peça é uma crítica a atuação dos burocratas dentro do Partido Comunista.

Para este espetáculo o palco é uma tribuna, é o espaço de um teatro dentro do teatro, não só tendo em vista o terceiro ato, mas o próprio espaço do espetáculo que sai do palco e se apropria também da platéia: as quadrinhas, que são escritas em

venezianas e que podem ser mudadas em cena, as quadrinhas espalhadas pela platéia, transformam todo o espaço do prédio do teatro em um espaço de representação. O espetáculo sai do palco e consequentemente, o espectador tem que atuar, não sendo absolutamente um contemplador.
(CARDOSO: 1993, p. 185)

A parceria de Meyerhold e Maiakóvski é importante no âmbito deste estudo, pois o poeta incorporou em sua dramaturgia, que como sublinhado antes, foi quase que exclusivamente encenada por Meyerhold, elementos do teatro de animação. Em seu texto *A Animação do Inanimado na Dramaturgia de Maiakóvski*, Valmor Beltrame busca identificar a presença de elementos do teatro de animação e a maneira como o autor se apropria destas manifestações e as recria em cinco de suas peças, consideradas as mais representativas: *Vladimir Maiakóvski: Uma Tragédia*, (1913); *Mistério Bufo*; (1917-1918) e segunda versão de 1921; *O Percevejo*, (1928); *Os Banhos*, (1929) e *Moscou em Chamas*, (1930). Beltrame destaca como significativos os seguintes elementos dentro da obra dramática de Maiakóvski: os nomes falantes⁴⁶, o boneco como alegoria e a humanização de objetos.

Na peça *Os Banhos*, todos os personagens são definidos através de nomes falantes. Segundo Beltrame, uma das inspirações de Maiakóvski para a utilização dos nomes falantes nesta peça é o *Petruchka*, herói popular do teatro de bonecos russo.

O “nome falante” é uma forma sintética de caracterização da personagem. O nome contribui para identificar seu caráter e comportamento. A explicitação do seu nome é suficiente para diferenciar sua maneira de ser, das demais personagens.
(BELTRAME: 2002)

No Mamulengo brasileiro também ocorrem os chamados nomes falantes. No Mamulengo de Pernambuco, o personagem principal é o Professor Tiridá. A personagem representa um tipo de herói popular justiceiro, que através da sua malandragem e insatisfação com a concentração de riqueza na mão de alguns poucos, consegue ajudar os pobres. Por isso, o nome Tiridá, aquele que tira (dos ricos) e dá (aos pobres). Maria Favorave (corruptela de favorável) é a moça disponível e fogosa, que

⁴⁶ Este termo é empregado por Angelo Maria Ripellino em seu estudo *A Poética de Maiakóvski*. (Cardoso: 1993, p. 183)

sempre aceita todos os convites para dançar e Zé das Moças o galã das representações deste folguedo.

Na peça Os Banhos, o nome da personagem *Pobiedonóssikov* é uma junção de “pobieda” (vitória) e “nóssik” (narizinho). Na peça *Pobiedonóssikov* é um alto burocrata bem sucedido, a personagem é literalmente aquele que carrega a vitória no nariz. Outro exemplo é a personagem chamada *Momientálnikov*, um repórter cujo nome remete à instante, momento. E uma datilógrafa chama-se *Underton*, mesmo nome de uma marca máquina de escrever que existia nos anos de 1920. Existem ainda outros exemplos de nomes falantes nesta peça. Estes nomes são utilizados pelo poeta para melhor caracterizar as personagens, oferecendo informações imediatas sobre o modo de ser de cada uma delas. Estes nomes criticam e ironizam o comportamento dos burocratas que ocuparam cargos no novo governo e seu afastamento das expectativas do povo russo.

O mesmo procedimento aparece na peça O Percevejo. A personagem *Prissipkine* muda seu nome para *Skripkine*, numa tentativa de disfarçar sua origem de classe, pois o mesmo é um ex-operário e ex-membro do partido. Prissypat vem do verbo russo polvilhar, enquanto que Skripkine é uma palavra derivada do violino. (Beltrame: 2002).

Segundo a pesquisadora Reni Chaves Cardoso, não foi Maiakóvski quem inventou os nomes falantes, eles são uma característica da língua russa, que por sua própria estrutura permite inventar nomes, que são entendidos e aceitos com naturalidade (1993, p. 183).

Foram realmente poucos os grandes escritores russos que não utilizaram, ocasionalmente, este recurso dos nomes simbólicos. Na maioria, percebe-se verdadeira volúpia de aproveitar as possibilidades plásticas de uma língua em que a sugestão, a paródia, o jogo de palavras têm um caráter tão legítimo, em que o lúdico se alia ao sério, a galhofa ao símbolo transcendente, e um simples nome pode trazer toda uma gama de significados. (SCHNAIDERMAN apud CARDOSO: 1993, p. 183)

Mesmo considerando que a presença dos nomes falantes se encontra em autores clássicos russos, para Beltrame não é possível omitir a influência do Petruchka na criação dos nomes falantes na obra dramatúrgica do poeta. O autor cita Jurkowski que afirma que no século XIX existiam muitos números artísticos de teatros de bonecos nas programações de circos. Além disso, em seu livro *Mi Profesión*, Sergei Obraztsov conta como no começo dos anos de 1920, ele e outros artistas russos trabalharam na

identificação de artistas de teatro de bonecos que trabalhavam nas feiras e nas periferias das grandes cidades russas (2002). Portanto, a presença desta manifestação é abundante na Rússia do início do século XX.

Isso se deve ao interesse de Maiakóvski pelas diversas formas de expressões artísticas populares, notadamente ao teatro de bonecos e à arte circense, de onde extraiu técnicas e recursos incluídos nos seus textos dramáticos e encenações feitas conjuntamente com Meyerhold.

(BELTRAME: 2002)

O uso do boneco como alegoria pode ser observado na peça Moscou em Chamas. Na primeira parte da peça, se destaca a festa no Palácio de Inverso da monarquia russa. Na rubrica da cena, o Czar deve ser representado por um anão magro de circo, a Czarina por um boneco gigante, cujo pescoço mede um metro e meio de altura, com um ator em seu interior. A apresentação da Czarina como um grande boneco/máscara é uma demonstração de ridicularização da personagem histórica que ela representa. O pescoço que aumenta e diminui um metro e meio é uma característica típica da construção de determinado tipo de boneco. A estrutura deste tipo de boneco permite que ele apenas estique o pescoço sem se mover, quando percebe algo distante que desperta sua curiosidade.

O uso que se faz do boneco nesta cena está inteiramente ligado a perspectiva de hiperbolizar o gesto, não limitando-se assim a imitar o ator. A desproporcionalidade do pescoço da czarina e o movimento de diminuir e aumentar em um metro e meio o seu comprimento, além de incluir-se dentre as habilidades características do boneco, remete à ridicularização da personalidade histórica que este boneco representa. E para evidenciar ainda mais, Maiakóvski apresenta o Czar e a Czarina como imagens discrepantes, sem sintonia, provocando o riso, chegando ao grotesco. A boneca czarina é uma alegoria do poder desprestigiado, assim como o czar representado pelo “anão magro” sintetiza a visão e sentimento popular em relação ao poder czarista.

(BELTRAME: 2002)

Em outra cena da mesma peça, um ex-proprietário de terras é representado por um boneco. Nesta cena, recusando-se a participar do processo de coletivização que ocorre depois da revolução, a personagem resolve se afogar, atirando-se em um lago. Alguns trabalhadores pescam o boneco que em seguida é dilacerado e colocado em um saco de lixo. “Maiakóvski faz deste boneco a metáfora do lixo/dejeto/grande

proprietário/explorador contrapondo-se a idéia de coletivização/trabalho justo/felicidade” (Beltrame: 2002).

Na peça Os Banhos Maiakóvski mistura atores e bonecos/ manequins para criticar o descaso das autoridades que obrigam as pessoas a esperarem em longas filas nas repartições públicas. Assim, o povo é representado como seres petrificados. “No final da cena restam insólitos bonecos, seres humanos imóveis, petrificados pela exaustão da espera e desesperança, aguardando respostas que não chegam” (Beltrame: 2002).

Os textos dramáticos de Maiakóvski, Mistério Bufo (em suas duas versões) O Percevejo e Vladimir Maiakóvski: uma tragédia, são permeados pela utilização da humanização de objetos. Nestas quatro obras o poeta propõe a invasão do palco por objetos do cotidiano, como instrumentos de trabalho e alimentos. Para Beltrame, o boneco não precisa ser antropomorfo, qualquer objeto cotidiano pode ganhar vida cênica quando animado por um ator. Se bem realizada, esta animação de objetos cotidianos obtém resultados estéticos e dramáticos eficientes: “a expressividade do objeto está relacionada, em certa medida, com sua confecção ou escolha, porém, principalmente com o uso que se faz deste objeto na cena” (2002).

No sexto ato de Mistério Bufo, conhecido como A Terra Prometida, os objetos passam a assumir comportamento humano. Em uma das rubricas deste ato o poeta escreve: “... das vitrinas descem e saem marchando os melhores objetos, conduzidos pela foice e martelo, o pão e o sal, que encabeçam a comitiva, cercado-se dos portões” (Beltrame: 2002). Os objetos ganham vida para ajudar os operários na conquista de melhores condições de trabalho. O mesmo acontece em O Percevejo, onde os homens são substituídos por alto-falantes, lâmpadas e mãos de ferro.

Em Vladimir Maiakóvski: uma Tragédia, a animação acontece de maneira diferente das peças citadas acima. Com exceção da personagem que representa o poeta, as demais são extraídas de um universo não-naturalista, são personagens mutiladas, fragmentos de homens.

As personagens concebidas por Maiakóvski são fragmentos de homens. Apresentam-se mutiladas, transformadas, como se fossem coisas. Para cada uma, falta-lhe determinada parte. A mutilação apresenta-se sob dois aspectos: um primeiro, de ordem física, na qual se realça a ausência de membros e outros órgãos do corpo, como perna, olho, cabeça e orelha. O segundo se dá pela manifestação hiperbólica da principal característica da personagem.
(BELTRAME: 2002)

Ao propor nestas quatro peças a animação de objetos ou o uso de formas animadas, Maiakóvski propõe uma reflexão sobre a desumanização dos homens. Estas personagens não possuem aprofundamento psicológico, não representam um homem em específico, mas um sentimento comum a todos os homens: “por isso são arquetípicas, são máscaras que representam o mundo do trabalho, da sobrevivência, solidariedade, esperança e felicidade a ser conseguida com a Revolução” (Beltrame: 2002).

Em 1926, Meyerhold utiliza bonecos em escala humana para representar *O Inspetor Geral*, de Gogól, confirmando a intuição de Maeterlinck, que descreve o pavor que seres semelhantes a nós, mas com alma morta podem nos inspirar, essas figuras, personagens do espetáculo em efígie, causaram grande mal-estar ao público atônito, que hesitava entre aplaudir ou permanecer quieto. (Picon-Vallin, 2007: p.135)

Em sua busca pela transformação do ator e de sua relação com os espectadores, Meyerhold busca penetrar o segredo do trabalho com bonecos, essas “maravilhas teatrais”, as quais ele dedicou um de seus últimos escritos, a dedicatória do livro com o qual presenteou Obraztsov, como prova do reconhecimento ao serviço que essas criaturas prestaram ao seu teatro, e conseqüentemente ao teatro mundial.

CAPÍTULO 3 - O CINEMA COMO INFLUÊNCIA PARA O TEATRO DE ANIMAÇÃO

A escolha da Cia. *PeQuod*⁴⁷ para cumprir os objetivos deste estudo se justifica na medida em que no trabalho desta companhia de teatro de animação é patente uma tentativa de aproximação com a linguagem cinematográfica. Essa aproximação acontece através da exploração de temáticas consagradas do cinema e de princípios de sua gramática para a elaboração de seus espetáculos.

De fato, percebe-se desde o primeiro espetáculo da *PeQuod* um desejo da companhia de aproximar o seu teatro de bonecos da arte do cinema. Esse desejo cinematográfico constitui-se num elemento definidor do modo como a companhia desenvolve seus roteiros e estrutura algumas de suas montagens.
(PIRAGIBE: 2007, p. 56)

Os espetáculos da *PeQuod* são concebidos para utilizar como espaço de representação o palco do teatro de atores, ao invés de estruturas como palquinhos ou empanadas, utilizadas como cenografia e área de encenação nas formas tradicionais de teatro de bonecos. Assim, uma das maiores preocupações da companhia deste o início de seu percurso artístico foi a pesquisa de formas de aproveitamento espacial do palco, pois esta “escolha provoca desdobramentos que afetam diversos aspectos da elaboração e da apresentação dos espetáculos de teatro de animação”. (Piragibe: 2007, p. 88).

Desta forma, com a criação do espetáculo *Sangue Bom*, a *PeQuod* começa a desenvolver essa pesquisa, sem vislumbrar ainda qualquer aproximação com a arte cinematográfica. Segundo Vellinho, ao iniciar a montagem de *Sangue Bom*, sua principal preocupação era a utilização total do espaço para “tentar fugir de um modo

⁴⁷ No material de divulgação do espetáculo *Filme Noir*, existe a informação de que: “*PeQuod* é o nome da embarcação que sai em busca da baleia Moby Dick, no romance de mesmo nome. Herman Melville, seu autor, fez uma homenagem ao nome de uma tribo de índios da América do Norte que foi exterminada com a colonização européia”.

A Cia. *PeQuod* de Teatro de Animação, sediada na cidade do Rio de Janeiro, teve início em 1999 através da realização de uma oficina ministrada por Miguel Vellinho, diretor da companhia, cujo objetivo era ensinar e desenvolver técnicas de manipulação direta de bonecos. A oficina teve duração de quase um ano e como resultado a montagem do espetáculo *Sangue Bom*. Até então Miguel Vellinho fazia parte do Grupo Sobrevento, que havia transferido suas atividades da cidade do Rio de Janeiro para a cidade de São Paulo. O Grupo Sobrevento, que iniciou suas atividades em 1986, continua em atividade até hoje, contando em sua formação atual com seus três membros fundadores: Luiz André Cherubini, Miguel Vellinho e Sandra Vargas. (Piragibe: 2007, p. 53 e 54)

“preguiçoso” de se lidar com a técnica da manipulação direta⁴⁸”. (Vellinho: 2005, p. 170)

A partir da exploração das possibilidades de um uso mais dinâmico do espaço cênico, surgiram descobertas que naturalmente conduziram o grupo para o uso de elementos cinematográficos na montagem de seu primeiro espetáculo teatral. Essas descobertas referentes ao uso do espaço de encenação e da possibilidade de se transpor elementos da linguagem cinematográfica para o teatro de animação acabaram por apontar as premissas que, mais tarde, direcionaram todos os demais espetáculos da companhia.

3.1 – Terror e *Noir*: A Apropriação de Gêneros Cinematográficos pelo Teatro de Animação

Tanto em *Sangue Bom* como em *Filme Noir*, a Cia. *PeQuod* de Teatro de Animação trabalha com temáticas populares do cinema, reconstruindo-as através do teatro de animação. Segundo Piragibe, a aproximação ao cinema acontece “por meio de duas linhas motivadoras principais: a da exploração de temáticas célebres, e a da exploração de efeitos de encenação que resultam em citações a recursos da narrativa cinematográfica...” (2007: p. 57)

Nas duas peças estudadas a *PeQuod* trabalha com bonecos antropomorfos em escala reduzida de manipulação direta sobre balcão, manipulados por até três atores-animadores. O trabalho de criação da companhia acontece a partir de experimentações com os próprios bonecos.

Pode-se perceber um trabalho de composição textual que lida – ao menos em parte – com a organização no tempo e no espaço de cenas resultantes de experimentações gestuais e improvisos sobre os temas.

(PIRAGIBE: 2007, p. 56)

⁴⁸ A manipulação direta é uma técnica de animação de bonecos derivada do *Bunraku* japonês. Nesta técnica dois ou três atores-animadores criam os movimentos do boneco segurando diretamente sua cabeça (através de uma pequena haste), suas mãos, cintura e pés. Como espaço para esse tipo de representação, em geral são utilizados balcões. (Vellinho: 2005, p. 170)

Em nenhuma das duas peças é possível encontrar um roteiro ou texto pré-estabelecido que tenha servido de base para a criação das tramas: “as dramaturgias, que contemplam lugares-comuns cinematográficos, foram estruturadas quase exclusivamente a partir dos resultados obtidos por meio de improviso... (Piragibe, 2007, p. 97). O resultado é um espetáculo cuja dramaturgia é pautada na materialidade do boneco e em suas possibilidades expressivas.

O primeiro trabalho da Cia. *PeQuod* foi a montagem de Sangue Bom, na qual é recriada uma história de vampiros⁴⁹, através do teatro de animação. A intenção da montagem é criar uma abordagem cômica sobre as histórias de vampiros que se encontram presentes em vários filmes do gênero terror. O conflito central da peça é a relação amorosa entre uma jovem com tendências suicidas, um vampiro e um desastrado caçador de vampiros. Assim, a peça é uma paródia do filme clássico de terror norte-americano, que utiliza expedientes recorrentes ao longo dos inúmeros filmes que abordam a temática do vampirismo. No roteiro do espetáculo encontramos lugares comuns e clichês referentes à figura mitológica do vampiro e aos filmes de vampiro.

Na verdade, a montagem busca uma inversão de sentido dos filmes de vampiros, na medida em que o espetáculo miniaturiza a ameaça do vampiro, transformando-o em um pequeno boneco. Desta forma, o terror se torna riso. O fato de se contar uma história de terror com bonecos contribui em grande medida pra essa inversão, que resulta em uma construção paródica.

O roteiro progride a partir das possibilidades cômicas encontradas pelo diretor e pela companhia, nas inversões de um gênero cinematográfico que busca provocar em sua audiência outro tipo de reação, que não o riso.
(PIRAGIBE: 2007, p. 63)

Ao contar uma história sobre vampiros através da linguagem dos bonecos, é possível pensar em um paralelo entre as questões de vida e morte que fazem parte do universo mitológico do vampiro e a condição do boneco, objeto desprovido de vida própria, mas que através da ação dos atores-animadores ganha aparência de vida.

Além da já citada preocupação referente ao espaço de representação outra premissa norteadora desta montagem era o desejo de fazer um espetáculo sem recorrer à utilização de um texto verbal, mas utilizando apenas expressões sonoras e corporais.

⁴⁹ Segundo Piragibe, as histórias de vampiro ganharam maior popularidade após a publicação do romance *Drácula*, escrito em 1897 por Abraham “Bram” Stocker (1847-1912). (2007: p. 54)

Por isso, Sangue Bom faz uso de uma boa variedade de tiradas de humor físico, como desencontros e quedas, além do emprego de elementos gráficos de comunicação, que são comuns em desenhos animados e histórias em quadrinhos...
(PIRAGIBE: 2007, p. 63)

Sangue Bom utiliza vários mecanismos de quebra de ilusão da vida autônoma do boneco. Em primeiro lugar, a linguagem de animação escolhida pela Cia. *PeQuod*, a manipulação direta à vista do público faz com que a trama apresente duas linhas de atuação distintas; por um lado, temos a história representada pela ação dos bonecos, e de outro temos todas as ações realizadas pelos atores-animadores para dar a vida aos mesmos. Este tipo de manipulação não busca esconder sua influência sobre os bonecos, mas a utiliza como parte do próprio espetáculo.

A despeito da expressão concentrada, da focalização da atenção sobre os bonecos, da iluminação que define hierarquia superior às ações dos bonecos e das vestes pesadas que quase escondem seus rostos e não permitem diferenciar um animador de outro, não há momento da peça em que não se perceba a ação dos manipuladores sobre os bonecos e sobre a montagem e movimentação dos balcões móveis que fazem o cenário.
(PIRAGIBE: 2007, p. 60)

Assim, o espetáculo apresenta simultaneamente uma história encenada pelos bonecos e o modo como esta história é construída. Esta trama secundária altera o entendimento da trama principal, desmontando a ilusão que geralmente é construída nos filmes de terror. O fato da atenção do espectador transitar entre a ação dos bonecos e a ação dos atores-animadores cria um jogo onde a ilusão de vida autônoma do boneco é constantemente criada e destruída. Além disso, o fato da platéia assistir ao trabalho de animação empreendido pelos atores-animadores faz com que esta tenha uma percepção dupla do personagem, que amplia sua leitura para além do boneco. As reações e as expressões dos atores-animadores se agregam as ações realizadas pelos bonecos.

O espetáculo Sangue Bom, não é a paródia de nenhum texto ou obra determinada, mas a paródia de um conjunto de obras cinematográficas “onde é preciso levar-se em consideração o acervo cinematográfico que aborda o tema escolhido e, sobretudo, as marcas de que esse acervo imprimiu no imaginário coletivo sob a forma de clichês”.
(Piragibe: 2007, p.68).

Filme Noir,⁵⁰ que estreou em 2004 é uma montagem que dá continuidade as pesquisas da *PeQuod* sobre a aproximação da linguagem do teatro de animação à linguagem cinematográfica⁵¹. *Filme Noir* é uma típica história de detetive, com direito a presença de uma *femme fatale* e a existência de um crime que precisa ser desvendado.

Também nesta montagem existia o desejo do grupo de não utilizar diálogos. Assim, a fala está presente no espetáculo, mas na forma de *voice over*. O uso deste recurso surgiu como uma forma de garantir a presença do narrador que conduz a ação, como em geral acontece nos filmes do gênero *noir*: “Conhecido tecnicamente como *voice over* ou *voz off*, essa voz sobreposta à ação do filme faz um contraponto, muitas vezes irônico, dramático, sinalizando o rumo da trama” (Vellinho: 2005, p. 181). Além da narração, outras falas gravadas são utilizadas no espetáculo, como uma locução de rádio, uma voz do outro lado da linha telefônica e uma voz microfonada. Nenhuma fala é executada ao vivo.

Em *Filme Noir* a companhia busca a não-linearidade da narrativa. A história conta o trabalho de investigação de um detetive de um crime ocorrido no passado. Assim, a narrativa comporta ações ocorridas no tempo presente entremeadas de *flashbacks*. Os *flashbacks* são digressões que mostram fatos já ocorridos, como se estivessem ocorrendo no tempo presente da narrativa. O *flashback* é um recurso típico do gênero *noir*; mas que acabou incorporado na maioria dos outros gêneros cinematográficos.

Outro recurso narrativo utilizado no espetáculo são as hipóteses que o detetive vai formulando para tentar solucionar o crime. Assim, o assassinato é encenado três vezes, de formas diferentes, de acordo com a hipótese de quem poderia ter cometido o crime.

Aqui, são colocados os balcões de uma forma absolutamente diferente do que se vê durante todo o espetáculo. Com a

⁵⁰No panfleto sobre o espetáculo *Filme Noir* encontramos a seguinte informação sobre este tipo de filme, que teve seu período clássico entre os anos 40 e 60: “Em sua maioria, eram filmes criminais americanos com iluminação expressionista e fotografia em preto-e-branco, sombrios sob vários aspectos. Os roteiros traziam um clima de desilusão, corrupção, desconfiança e ansiedade. Moralmente ambíguos, os personagens eram anti-heróis, detetives particulares, policiais, assassinos e mulheres lindas e perigosas”. Segundo Piragibe, o cinema *noir*: Pode ser identificado por determinadas características recorrentes nos filmes do gênero como: recursos narrativos, tipos de personagens, temáticas e emprego de luz, mesmo que tais elementos não estejam todos presentes nos filmes considerados pertencentes a este gênero cinematográfico e que possa haver certa divergência na classificação dos mesmo. (2007: p. 56)

⁵¹ Depois da montagem *Sangue Bom* em 1999 a Cia. PeQuod realizou dois espetáculos antes da criação de *Filme Noir*: *Noite Feliz*, de 2001 e *O Velho da Horta*, de 2002. Segundo o diretor da companhia, Miguel Vellinho, nestes dois espetáculos os focos de investigação eram diversos da pesquisa realizada em *Sangue Bom*. Nestas duas peças, a companhia busca realizar espetáculos a partir de textos previamente escritos. Somente em *Filme Noir* que a companhia retoma a pesquisa de aproximação à linguagem cinematográfica. (2005: p. 177)

complementação em *off* do detetive, sabemos então que aquilo é apenas uma possível versão do crime, mas não necessariamente um momento passado.
(VELLINHO: 2005, p. 182)

No espetáculo ainda ocorre a apresentação de fatos relatados através da memória do detetive, que ao relembrar o fato, acrescenta sua própria interpretação. Assim, uma cena já apresentada ao público é reapresentada de forma completamente diferente. Um exemplo disso é a entrada da *femme fatale* no escritório do detetive, apresentada em primeiro lugar no tempo presente da narrativa e uma segunda vez como uma lembrança rememorada do detetive.

Outra característica da peça *Filme Noir* é a utilização de uma série de recursos de metalinguagem.

Ao abordar temáticas cinematográficas e transportá-las para o teatro, e também ao lidar com teatro de bonecos com manipuladores aparentes, a companhia *PeQuod* deixa claro de mais de uma maneira seu interesse indisfarçável pela metalinguagem.
(PIRAGIBE: 2007, p.69)

Ao final da peça, a personagem do detetive se dá conta de sua condição de boneco, de objeto manipulado. A descoberta começa com uma sensação de estar sendo observado. Desconfiando de que seus próprios pensamentos podem ser ouvidos, o detetive resolve pensar em uma piada e quando ouve as risadas da platéia, se torna consciente de sua presença. Ao poucos, este boneco vai percebendo que o espaço a sua volta está sendo constantemente manipulado, e finalmente se dá conta de que seu próprio corpo é manipulado. O boneco tenta em vão se livrar de seus manipuladores, os atores-animadores que dão vida ao boneco durante o espetáculo. Ciente de sua condição de boneco, pois é conduzido a uma oficina de construção, o boneco finalmente termina a peça estendido como um objeto inerte em um balcão. Assim, a ação dos atores-animadores de criar vida no boneco é utilizada para determinar os rumos da trama apresentada.

Isto quase sugere que exista uma relação de antagonismo entre as duas histórias simultâneas. O fato é que em *Filme Noir* ator-manipulador deixa de ser neutro em relação à história contada pelos bonecos, da mesma forma que os personagens

representados pelos bonecos não são mais indiferentes à presença do ator-manipulador.
(PIRAGIBE: 2007, p.81)

Em *Filme Noir*, os atores-animadores permanecem ocultos em meio a iluminação precisa do espetáculo e o uso de roupas e máscaras pretas. Assim, tem grande liberdade de transitar pelo palco e algumas vezes o público somente percebe sua presença pelas ações que eles engendram nos bonecos, mas sem poder visualizá-los. Assim, a ação dos atores-animadores acaba servindo de metáfora para a ação das forças invisíveis e desconhecidas as quais usualmente se atribui o poder de determinar o destino das pessoas, como os deuses ou o destino.

O recurso de tornar o boneco consciente de sua condição, utilizado como uma metáfora da existência humana, que também se encontra submetida à ação de forças maiores sobre as quais não tem o menor controle, não é inédito no teatro de animação. Outro bom exemplo de espetáculo de teatro de animação contemporâneo no qual isso acontece é O Princípio do Espanto, da Morpheus Teatro, companhia sediada na cidade de São Paulo. Neste espetáculo, o ator-animador João da Silva atua como solista, dando vida a um boneco antropomorfo de manipulação direta. Durante a narrativa, o boneco vai se conscientizando de sua condição de objeto manipulado por conta das diversas transformações que o espaço ao seu redor sofre através da interferência do ator-animador. Este cria inclusive uma quimérica boneca feita com um lenço de pano, que após encantar o boneco com sua breve existência, se desfaz na tentativa que este empreende de beijá-la. Aos poucos, o boneco vai se certificando da presença de seu manipulador, e quando se torna totalmente consciente da sua existência ao visualizá-lo através de um espelho, tenta lutar com todas as forças para livrar-se. Mas a luta é inútil, pois se o ator-animador deixa de manipular ao boneco, este pende inerte, sem vida. A grande diferença no uso deste recurso nos dois espetáculos citado é que em O Princípio do Espanto o boneco termina reconciliado com seu destino, aceitando a manipulação de seu ator-animador.

Outro recurso de metalinguagem relacionado à materialidade do boneco é a transformação que o corpo da personagem feminina vai sofrendo durante a peça. Ao lado do sentimento de estar sendo seguida, que faz com esta procure o detetive, noite após noite o seu corpo sofre estranhas transformações: primeiro um súbito aumento de peso, depois ganha uma mola no lugar do pescoço e finalmente um par adicional de braços. Assim, o fato de ser um boneco/objeto, é utilizado como componente de

mistério da trama, pois sua condição material permite tais transformações, que seriam impossíveis em um corpo de carne e osso.

3.2 – A Montagem no Palco

3.2.1 – A Utilização do Espaço Cênico

Durante o processo de construção do espetáculo *Sangue Bom*, foram criados os balcões móveis. O balcão utilizado tradicionalmente como tablado para os deslocamentos dos bonecos de manipulação direta ganhou rodas, o que permitiu que este se deslocasse por todo o palco. Assim, as cenas poderiam ser realizadas em qualquer ponto do espaço de representação, ou o balcão poderia deslocar-se durante a cena.

Em *Sangue Bom*, existem especificamente três tipos de caixas: os balcões que são usados para servir de palco para os bonecos e, por serem muitos, nos permitem criar inúmeras composições espaciais, como corredores de um castelo, masmorras etc; os nichos, que são do mesmo tamanho dos balcões e ficam colocados sobre estes, para, através de dispositivos cenográficos, revelar os interiores do castelo, como uma sala suntuosa toda em mármore ou o quarto da jovem moradora; e, por último, uma série de pequenas caixas que foram criadas para resolver determinadas cenas, como é o caso de uma caixa que vira janela, outra que faz as vezes de entrada do castelo.
(VELLINHO: 2005, p. 169)

Em *Sangue Bom* utilizou-se um mote recorrente nos filmes sobre vampiros para justificar a presença dos balcões em cena. A partir deste mote, foi elaborada toda a conceituação cênica do espetáculo: “contam as lendas, que para um vampiro não morrer, ele deve ser transportado dentro de seu caixão, junto com a terra que um dia o sepultou”. (Vellinho: 2005, p. 172) Os balcões ganharam a aparência das caixas utilizadas para o transporte de carga pesada em navios. E o figurino dos atores-animadores caracteriza-os como estivadores.

Além disso, a própria interpretação dos atores-animadores ficou condicionada a esta conceituação cênica. O espetáculo começa com os estivadores descarregando um navio e empilhando as caixas no cais de um porto. Ao público parece que as caixas são empilhadas de maneira aleatória, mas na verdade os atores-animadores organizam as

caixas em suas marcas, realizando um verdadeiro trabalho de contra-regragem em cena. Durante o espetáculo, quando reposicionadas, estas mesmas caixas revelam cenários em miniatura de um castelo luxuoso. Este castelo pode ser visualizado de diversos pontos de vista, de acordo com o momento da narrativa.

Assim, os movimentos dos balcões durante o espetáculo permitem uma alternância de locais onde acontece a ação. Este expediente produz um trabalho semelhante ao da câmera cinematográfica, que seleciona para onde é importante conduzir o olhar dos espectadores, criando desta maneira “cortes” entre as cenas. Este mesmo expediente é utilizado com o auxílio da iluminação para criar *fares*. “A *PeQuod*, ao inspirar-se na edição cinematográfica para encadear as cenas de seus espetáculos, opera sobre um espaço dinâmico que permite saltos em tempo e espaço”. (Piragibe: 2007, p. 56)

Ainda durante a criação deste espetáculo a *PeQuod* criou outra inovação: a duplicação dos bonecos. Dessa forma, ganhou-se ainda mais agilidade durante os deslocamentos dos balcões, pois uma personagem pode sair de um dos lados do palco e aparecer imediatamente do lado oposto. A duplicação dos bonecos contribui para a criação de efeitos de “corte”, onde de uma cena passa-se imediatamente para outra, mesmo que o tempo e o espaço da narração sejam outros, e para a realização da “montagem⁵²” em cena do espetáculo.

Já está presente a idéia de corte, de edição como entendemos no cinema, apenas no fato de existir mais de um boneco para o mesmo personagem e de fazer com que ele esteja em situações distintas em diferentes locais do palco sucessivamente. Se pensarmos que além do duplo do boneco somos capazes de cortar de um ambiente cenográfico para outro, estamos nos aproximando cada vez mais do cinema.

(MACHADO: 2008, p. 200)

Na opinião de Miguel Vellinho, foi a partir da duplicação dos bonecos que a idéia de “corte cinematográfico” e de “edição” tornou-se consciente para o grupo, pois a partir de então passou a existir a possibilidade de suprimir-se o tempo de deslocamento dos bonecos pelo palco. Além disso, é possível cortar de uma cena de determinada

⁵² Segundo Machado, a montagem é o encadeamento sucessivo de planos que vemos no transcorrer de um filme, um processo de seleção e organização de um texto imagético, feito em um momento posterior a captação das imagens. Esta organização do texto imagético não precisa estar vinculada a um espaço pré-determinado ou a passagem linear do tempo. (2008: p. 196)

personagem imediatamente para outra cena da mesma personagem, fato este corriqueiro no cinema.

Por exemplo: vê-se um personagem sob o ponto de vista do lado externo de uma casa, ele está numa janela e decide fechá-la; em outro ponto do palco, vê-se o mesmo personagem, agora do lado de dentro da casa.

(VELLINHO: 2005, p. 175)

O grupo também percebeu que deslocando os balcões lateralmente obtinha o efeito de um “traveling”, que no cinema é um movimento de câmera feito com o auxílio de um trilho que conduz a câmera por um plano horizontal. Em geral os “travelings” são utilizados para captar grandes extensões de paisagem em locações externas.

A partir daí, a percepção do uso da linguagem cinematográfica deu-se de forma cada vez mais consciente, gerando estudos variados durante os processos de montagem dos espetáculos e envolvendo todos diretamente em sua criação, não somente o elenco.

(VELLINHO: 2005, p. 175)

Segundo Piragibe, a vontade de explorar o espaço total do palco como um fator determinante na construção do espetáculo caracteriza o uso do espaço como elemento de dramaturgia. (2007: p.2007)

Mais do que isso, no caso da *PeQuod*, o aproveitamento do espaço criou uma poética para o grupo, que vem se repetindo ao longo de todo seu percurso artístico.

3.2.2 – A Iluminação

Quando Renato Machado, iluminador dos espetáculos da Cia. PeQuod começou a trabalhar na concepção da luz para o espetáculo Sangue Bom, percebeu que poderia utilizar a iluminação cênica como um mecanismo de “edição” da peça. Essa idéia surgiu por conta da estrutura cenográfica da peça que, como ressaltado anteriormente, possui uma grande possibilidade de combinação entre seus módulos, os balcões móveis. “De

certa forma, a luz criada para a encenação (de *Sangue Bom*⁵³) ajudava ainda mais a recortar as cenas e definir a “edição” da história”. (Vellinho: 2005, p. 173)

Segundo este iluminador, a partir do advento da iluminação elétrica nos palcos⁵⁴, o espaço de representação ganha a possibilidade de ser fragmentado, assim como de se trabalhar com cores e com diferentes ângulos de incidência de luz sobre a cena. Na verdade, é possível pensar em uma cenografia toda constituída pela luz, sem o uso de nenhum objeto. Para o espetáculo Sangue Bom, importava conseguir concentrar a luz em um determinado local do espaço de representação, deixando o espaço circundante em penumbra. A obtenção de tal efeito permitiria dirigir o olhar do espectador para determinada ação, pois quando o iluminador fecha um pequeno foco em um objeto, e apaga as luzes em volta, está aproximando esta imagem do espectador e dizendo a ele que preste atenção nesta imagem. (Machado: 2008; p.195)

Com os aparatos óticos e a potência dos refletores com que o teatro pode contar hoje em dia foi possível obter este efeito.

Pode-se dizer que, com a iluminação, podemos fazer com que o espectador veja somente o que interessa ao encenador: podemos aproximá-lo ou afastá-lo de um determinado objeto ou provocar uma concentração de sua atenção num texto dito por um personagem específico.
(MACHADO: 2008, p. 195)

O oferecimento de diferentes pontos de vista para um espectador que se encontra sentado em um mesmo local da platéia durante todo o espetáculo está ligado a possibilidade de direcionamento do olhar deste espectador a partir do uso criativo da iluminação. Esta possibilidade de oferecer mais de um ponto de vista ao espectador aproxima a iluminação teatral ao mecanismo de construção da linguagem cinematográfica:

É uma coisa tão inerente, é tão intrínseco no nosso trabalho: o ponto de vista. (...) É como se você mudasse, numa linguagem cinematográfica, a posição de câmera. Você tem um plano e você vai para outro plano, para um outro ponto de vista.
(SIMIONI apud MACHADO: 2008, p. 196)

53 Grifo meu.

54 A iluminação elétrica começa a ser utilizada nos palcos teatrais no final do século XIX. Machado afirma que a descoberta da iluminação elétrica foi o cabedal técnico que faltava para que os pensadores teatrais do final daquele século colocassem em xeque a tradição naturalista e figurativa presente nesta arte desde os séculos XII e XIII. (2008, p. 193)

No espetáculo *Filme Noir*, a iluminação é utilizada para direcionar ainda mais o olhar do espectador, pois a iluminação quase sempre focaliza apenas as áreas do palco onde ocorrem as ações com os bonecos. Assim, mesmo com os atores-animadores atuando às vistas do público, esta encenação não propõe que a atenção dos espectadores transite entre a ação do boneco e a ação dos atores-animadores, pois estes ficam camuflados pela luz e pelo uso de roupa preta e de uma máscara semelhante às utilizadas para praticar esgrima.

Neste espetáculo, a decisão de se utilizar um figurino todo preto e máscara cobrindo o rosto dos atores-animadores está relacionada com o desejo do diretor de realizar o espetáculo todo em preto e branco (e tons de cinza), a maneira dos filmes *noir*. Desta forma, todos os elementos do espetáculo como bonecos, figurinos, adereços e luz são concebidos dentro desta palheta de cores.

Em *Filme Noir*, de forma alguma buscamos esconder o elenco. Estão presentes como sempre estiveram em outras montagens da companhia. Só que agora, estão totalmente integrados a cena em cor e postura.
(VELLINHO: 2005, p. 184)

Agregada a outros fatores, como a interpretação dos atores-animadores, a multiplicação dos bonecos e a troca de cenários, a iluminação cênica consegue provocar uma fragmentação do espaço de representação teatral, onde o espaço contínuo do palco pode transformar-se em vários espaços e também criar uma descontinuidade temporal. Assim, nas duas peças estudadas, o diretor Miguel Vellinho utiliza-se da iluminação para resolver problemas de descontinuidade das ações, além da edição das imagens.

Na verdade, todas as sugestões de corte e montagem nestas duas peças não seriam possíveis de serem criadas sem a contribuição decisiva da luz, pois se os espectadores pudessem ver a preparação que antecede as cenas, o efeito obtido por essas montagens seria completamente diferente.

É fundamental para o bom funcionamento da ilusão que a peça pretende gerar, que o espectador seja constantemente surpreendido pela nova construção de imagens e sons que se segue (...), como se fosse realmente uma sucessão de diferentes planos de um filme, onde a continuidade espacial é constantemente quebrada e a continuidade temporal não é importante; mesmo sabendo que os acontecimentos seguem uma

sequência cronológica, o preciso tempo onde se dá a ação não é importante.
(MACHADO: 2008, p. 200)

Através dos mecanismos descritos neste capítulo as linguagens do cinema e do teatro aproximam-se nestas duas peças de teatro de animação da Cia. *PeQuod*, superando, assim, as diferenças de produção e exibição das duas linguagens.

CONCLUSÃO

Sem ter a pretensão de ser um estudo exaustivo sobre o tema, esta pesquisa abordou alguns aspectos da tentativa de produção e exibição de imagens e da tentativa de imprimir movimentos a estas imagens. Abordou também um momento de redescoberta e entusiasmo pelo boneco, ocorrido no começo do século XX com o advento das Vanguardas Históricas e algumas das premissas técnicas da encenação com bonecos/objetos para delimitar algumas das possíveis interações entre a linguagem do teatro de animação e a linguagem do cinema.

Em um artigo escrito para o número da revista *Puck* dedicada ao tema das relações entre bonecos/objetos e cinema, Brunela Eruli escreveu:

A cumplicidade profunda entre as marionetes e os pré-cinemas e, por consequência, entre cinema e cinema de animação, nasce de um objetivo comum, realizado recorrendo-se a meios e técnicas diferentes que, no entanto, tem em comum o desejo de anular as fronteiras entre o natural e o artificial, entre a ilusão e a realidade, sugerindo ao mesmo tempo a presença de dimensões imateriais.
(ERULI: 2008, p.05⁵⁵)

De fato, a história das invenções que antecedem o cinema é marcada tanto pela engenhosidade de técnicos e ópticos que criaram uma grande variedade de aparatos para a produção e exibição de imagens, como por artistas performáticos, que utilizavam esses aparatos, tanto com intenções artísticas como com intenção de tirar proveito das superstições e preconceitos que faziam parte do espírito dos séculos XVII e XVIII, para a exibição pública de imagens.

Neste contexto, o boneco, que é um simulacro por natureza, que evoca com sua presença a problemática do duplo e da sombra, um corpo material inerte, mas que em certas condições adquire a impressão de vida aparece assim projetado nas imagens produzidas por esses artistas e no teatro de sombras chinesas, na forma de silhuetas.

⁵⁵ La complicité profonde entre marionnette et pré-cinema et, par suite, avec le cinema et le cinema d'animation, naît d'un objectif commun, réalisé en recourant à des moyens et á des techniques différents, qui int toutefois en comum le but d'annuler les frontières entre naturel et articiel, illussion et réalité, suggérant en même temps la présence de dimensions immatérielles. (2008 : p. 05)

Nos anos vinte, quando o cinematógrafo já é uma realidade e o cinema já se tornou uma indústria que produz sonhos em massa, surge uma artista como Lotte Reiniger, que reúne em sua obra tanto a necessidade de aparatos técnicos, a câmera e a película cinematográfica, quando da *performance*, pois anima silhuetas de papel, emprestadas do teatro de sombras chinês, com o qual também trabalhou, para criar animações que são registradas em película cinematográfica.

Mais de setenta anos depois, em meio a toda uma diversidade de aparatos técnicos como computadores e softwares que permitem trabalhar com animação em um tempo inimaginável para a jovem Lotte Reiniger, que levou três anos para concluir seu longa-metragem de uma hora de duração, Michel Ocelot retoma esta técnica, que representa a antítese do trabalho da animação por computador, o mais comumente utilizado nos dias de hoje, pois é totalmente artesanal, e com necessidades técnicas simples como tesoura e papel (além da câmera e da película cinematográfica) para se realizar.

A mistura de bonecos, marionetes, objetos, atores, desenho animado e *stop motion* é uma prática consagrada na história do cinema para a criação de efeitos especiais, e como no exemplo da utilização das silhuetas para a criação de cinema de animação, representa apenas mais uma das interações possíveis entre as duas artes abordadas neste estudo.

No Brasil, a companhia *PeQuod* de teatro de animação centra grande parte de sua pesquisa na tentativa de reprodução no palco de certos códigos facilmente reconhecíveis pela maioria do público, emprestados de gêneros consagrados do cinema, como o filme de terror ou o filme *noir*:

O trabalho desta companhia mostra o potencial do teatro de animação de se apropriar de características de outras linguagens e transformá-las segundo suas próprias especificidades. *Sangue Bom* e *Filme Noir* não podem ser considerados como reproduções dos gêneros de obras cinematográficas nas quais se inspiram, pois a presença do boneco e do ator-animador visível em cena implica em uma leitura complexa dessa imagem apresentada ao espectador. Essa leitura depende ainda de fatores como o tipo de construção dos bonecos, os materiais dos quais é feito, o tipo de animação utilizado e o modo como se conjugam esses diversos elementos.

As mudanças no conceito de boneco, que aconteceram durante as Vanguardas Históricas, que enxergaram no boneco um modo de renovação para a arte do ator, certamente se refletem ainda hoje na prática da encenação com bonecos. O modo

tradicional de encenação com bonecos divide seu espaço com espetáculos que utilizam diversos meios de expressão:

Isso se percebe nas combinações de atores com bonecos, nos usos de bonecos de diferentes tamanhos e formas de animação em um mesmo espetáculo, o uso de objetos retirados diretamente da vida cotidiana para a cena com pouca ou nenhuma transformação, na sua dramaturgia que aproveita e faz combinar diferentes fontes, que adapta os discursos textuais de teatro, de narrativas, de descrições, de poemas e filmes com as peculiaridades plásticas e performativas da animação dos bonecos e objetos.

(PIRAGIBE: 2008, p. 167)

Nas obras da companhia *PeQuod* abordadas neste estudo, a utilização do ator-animador visível em cena abre toda uma gama de possibilidades que são amplamente exploradas para a realização dos objetivos da companhia. Para Piragibe, pesquisador e ator-animador da companhia *PeQuod*, “o animador aparente não pode ser entendido apenas como um elemento distintivo do teatro de animação, mas sim como o articulador da identidade do teatro de animação contemporâneo...” (2008, p. 166). Na verdade, a exploração da presença do ator-animador na cena, compondo junto com o boneco a personagem é uma das principais características do trabalho desta companhia.

A vocação ao hibridismo do teatro de animação contemporâneo dificulta a delimitação de fronteiras exatas na definição do seu campo de atuação, mas torna o teatro de animação contemporâneo um local de confluência e convivência entre estímulos emprestados de diversas linguagens expressivas, entre eles o cinema.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Livros

AMARAL, Ana Maria. **Teatro de Formas Animadas**. São Paulo: Edusp, 1993.

_____. **Teatro de Animação**. São Paulo: Ateliê Editorial, 1997.

_____. **O Ator e seus Duplos: máscaras, bonecos, objetos**. São Paulo: SENAC, 2004.

APOCAPYPSE, Álvaro. **Dramaturgia para a Nova Forma da Marionete**. Belo Horizonte: EAM-Giramundo, 2000.

BADIOU, Alain. **Imágenes y Palabras. Escritos sobre Cine y Teatro**. Buenos Aires: Ediciones Manantial, 2005.

BALARDIM, Paulo. **Relações de Vida e Morte no Teatro de Animação**. Porto Alegre: Edição do Autor, 2004.

BARBA, Eugenio; SAVARESE, Nicola. **A Arte Secreta do Ator – Dicionário de antropologia teatral**. Campinas: Hucitec, 1995.

BELTRAME, Valmor. **O Sentimento do Mundo: Sombras de um Encontro com o Teatro Gioco Vita**. Florianópolis: (mimeografado), 1995.

BELTRAME, Valmor. Org. **Teatro de Animação: Distintos olhares sobre teoria e prática**. 1ª ed. Florianópolis: UDESC, 2007.

BELTRAME, Valmor. Org. **Teatro de Sombras: Técnica e Linguagem**. 1ª ed. Florianópolis: UDESC, 2005.

BENJAMIM, Walter. **Magia e Técnica, Arte e Política**. 3ªed. São Paulo: Brasiliense, 1987.

BONFITTO, Matteo. **O Ator Compositor**. 2ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2006.

BORIE, Monique; ROUGEMONT, Martine de; SCHERER, Jacques. **Estética Teatral. Textos de Platão a Brecht**. Trad. Helena Barbas. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2004.

BORNHEIM, Gerd A. **O Sentido e a Máscara**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1992.

BRESSON, Robert. **Notas sobre o Cinematógrafo**. Trad. Evaldo Mocarzel e Brigitte Riberolle. São Paulo: Iluminuras, 2008.

BURKE, Peter. **Hidridismo Cultural**. Trad. Leila Souza Mendes. São Leopoldo: Editora Unisinos, 2003.

CRAIG, Edward Gordon. **Da Arte do Teatro**. Lisboa: Arcádia, 1963.

JURKOWSKI, Henryk. **Métamorphoses: La Marionette au XX Siècle**. Charleville-Mezières: Éditions L'Entretemps, 2000.

KANTOR, Tadeuzs. **Le Théâtre de la Mort**. Lausanne: Editions L'Age d'Homme, 1977.

KLEIST, Heinrich von. **Sobre o Teatro de Marionetes**. Tradução: Pedro Süsskind. Rio de Janeiro: Sete Letras, 1997.

MACHADO, Arlindo. **Pré-cinemas & Pós-cinemas**. Campinas: Papirus Editora, 2007.

MORAES, Eliane Robert. **O Corpo Impossível**. São Paulo: Iluminuras/Fapesp, 2002.

PAVIS, Patrice. **Dicionário de Teatro**. 2ª ed. Trad. J. Guinsburg e Maria Lucia Pereira. São Paulo: Perspectiva, 2005.

PLATÃO. **A República**. Trad. Pietro Nassetti. São Paulo: Martin Claret, 2001.

SELZNICK, Brian. **A Invenção de Hugo Cabret**. Trad. Marcos Magno. São Paulo: Edições SM, 2007.

Artigos

AMARAL, Ana Maria. *O inverso das coisas*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 1, nº1. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2005. PP. 12-24.

ARROYAVE, Carlos Másmea. *La consciencia y la gracia: una interpretación filosófica de "Sobre El Teatro de Marionnettes" de Henrique Von Kleist*. Medellin: Editorial Universidad de Antioquia, 2001.

ASTLES, Cariad. *"Corpos" alternativos de bonecos*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 4, nº5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008. PP. 51-61.

BARTOLI, Francesco. *La supermarioneta de Craig, preâmbulo del teatro abstracto*. **Puck – El títere y las otras artes**, ano 1, nº1. Bilbao: Institut Internacional de La Marionnette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. pp. 16-21.

BELTRAME, Valmor. *A marionetização do ator*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 1, nº1. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2005. pp. 53-78.

BOLLE, Willi. *Viagem a Moscou: o mito das revolução*. **Revista da USP**, Seção Livros, nº5. São Paulo: Universidade de São Paulo: mar – mai/1990. pp. 117-134.

BROCHADO, Isabela. *A participação do público no Mamulengo pernambucano*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 2, nº3. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 36-60.

CARDOSO, Reni Chaves. *O Teatro de Maiakóvski*. **Revista da USP**, Seção Homenagem – Maiakóvski, nº19. São Paulo: Universidade de São Paulo: set – nov/1993. pp. 174-187.

CINTRA, Wagner. *A marionete no espírito das vanguardas históricas – uma desculpa para falar de Tadeusz Kantor*. . **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 2, nº2. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2006. pp. 201-216.

COSTA, Felisberto Sabino da. *O objeto e o teatro contemporâneo*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 109-124.

_____. *O sopro divino: animação, boneco e dramaturgia*. **Sala Preta**, nº3. São Paulo, 2003. pp.

COSTA, José da. *Narração e representação do sujeito no teatro contemporâneo*. **O Percevejo: Revista de teatro, crítica e estética**, ano 8, nº9. Rio de Janeiro: Departamento de Teoria do Teatro, Programa de Pós-Graduação em Teatro, Uni-Rio, 2000. pp. 3-24.

ERULI, Brunella. *O ator desencarnado. Marionetes e vanguarda*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 4, nº5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008. pp. 11-25.

_____. *Donner a Voir le Noir. Puck – El títere y las otras artes. Les Marionnettes au Cinéma*, ano 15, nº15. Bilbao: Institut Internacional de La Marionnette, 2008. pp. .

_____. *La Flor de Puck. Puck – El títere y las otras artes*, ano 1, nº1. Bilbao: Institut Internacional de La Marionnette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. pp. 3.

_____ *Ubu y El hombre de la cabeza de madera. Puck – El títere y las otras artes*, ano 1, nº1. Bilbao: Institut Internacional de La Marionnette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. pp. 8-10.

FÁBREGAS, Xavier. *Ilusão e realismo no teatro de sombras*. In: DAMIANAKOS, Stathis. **Théâtre d'Ombres – Tradition et modernité**. Charleville-Mézière: Institut Internacional de la Marionnette, 1986. pp. 285-290. Tradução: Nini Beltrame e Janete Milis Vieira.

FALEIRO, José Ronaldo. *Marionetes & teatro contemporâneo. Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 46-62.

GILLES, Deleuze. *O ato de criação. Folha de São Paulo*. Caderno *Mais!* São Paulo: 27/06/1999, PP. 5.4 -5.5.

HOUDART. Dominique. *Manifesto por um teatro de marionete e de figura. Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 12-32.

JURKOWSKI, Henryk. *La marioneta literária. De Maeterlinck a Ghelderode. Puck – El títere y las otras artes*, ano 1, nº1. Bilbao: Institut Internacional de La Marionnette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. pp. 4-7.

KUSANO, Darci. *Bunraku, o teatro do futuro. Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas*, ano 4, nº5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008. pp. 69-90.

LESCOT, Jean Pierre. *Poésie et amour dans le théâtre d'ombres*. In: DAMIANAKOS, Stathis. **Théâtre d'Ombres – Tradition et modernité**. Charleville-Mézière: Institut Internacional de la Marionnette, 1986. pp. 265-267. Tradução: Nini Beltrame.

MACHADO, Renato. *A luz montagem – Uma análise comparativa dos mecanismos de edição no teatro e no cinema*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 4, nº5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008. pp. 190-208.

MAETERLINCK, Maurice. *Menus Propos*. In: PLASSARD, Didier. ***Les Mains de Lumière*** Trad. Maria de Fátima de Souza Morette e Valmor Beltrame. Charleville Mezière: Institut International de la Marionnette, 1986.

MEYERHOLD, Vsevolod. *El teatro de feria. Puck – El títere y las otras artes*, ano 1, nº1. Bilbao: Institut International de La Marionnette / Centro de Documentación de Títeres de Bilbao, 1991. pp. 27.

MOLER, Lara Biasoli. *Maurice Maeterlinck e a ressurreição do ator*. **Sala Preta: Revista do Depto de Artes Cênicas**, nº 2. São Paulo: **ECA/USP**, 2002. pp.72-77.

MONTECCHI, Fabrizio. *Além da tela – Reflexões em forma de notas para um teatro de sombras contemporâneo*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 63-80.

MONTECCHI, Fabrizio. *Viagem pelo reino da sombra*. **Teatro de Sombras: Técnica e Linguagem**. 1ª ed. Florianópolis: UDESC, 2005. PP. 25-30.

MOSTAÇO, Edécio. *O teatro japonês: Nô e Bunraku*. **Revista da USP**, Seção Livros, nº13. São Paulo: Universidade de São Paulo: mar – mai/1992. pp. 183-186.

OPHAT, Hadas. *O boneco e o teatro visual*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 91-102.

PICON-VALLIN, Béatrice. *Meyerhold e as marionetes*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 125-137 .

PIRAGIBE, Mario Ferreira. *Reflexões sobre o teatro de animação na contemporaneidade*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 3, nº4. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. pp. 189-204.

RAMOS, Luiz Fernando. *Territórios e fronteiras da teatralidade contemporânea*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 4, nº5. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2008. PP. 36-50.

SANTOS, Fernando Augusto Gonçalves. *Mamulengo: o teatro de bonecos popular no Brasil*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 2, nº3. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2007. PP. 16-35.

VELLINHO, Miguel. *Ação! Aproximações entre a linguagem cinematográfica e o teatro de animação*. **Móin-móin: Revista de estudos sobre teatro de formas animadas**, ano 1, nº1. Jaraguá do Sul: SCAR/UDESC, 2005. pp. 167-186.

Teses e Dissertação

BELTRAME, Valmor. **Animar o Inanimado: A formação profissional no teatro de bonecos**. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de São Paulo: São Paulo, 2001.

COSTA, Felisberto Sabino da. **A Poética do Ser e Não Ser: Procedimentos dramáticos do teatro de animação**. Tese de Doutorado apresentada à Universidade de São Paulo: São Paulo, 2000.

GRIGOLO, Gláucia. **O Paradoxo do Ator-Marionete: Diálogos com a prática contemporânea**. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade do Estado de Santa Catarina: Florianópolis, 2005.

MACIEIRA, Cássia. **Sombras Projetadas: As primeiras imagens em movimento**. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade Federal de Minas Gerais: Belo Horizonte, 2001.

OLIVAN, Liliana. **O Grotesco no Teatro de Bonecos**. Dissertação de Mestrado apresentada à Universidade de São Paulo: São Paulo, 1997.

PIRAGIBE, Mario Ferreira. **Papel, Tinta, Madeira, Tecido...** Um estudo da conjugação de elementos dramáticos. Dissertação de Mestrado em Teatro apresentada à Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro: Rio de Janeiro, 2007.

Artigos da Internet

BELTRAME, Valmor. **O Ator e a Marionete**.

www.eca.usp.br/tfc/reuniao%20gt%202005/anais%20cd/00/valmor%20beltrame.pdf

Acesso 10/06/2009

BELTRAME, Valmor. **A Animação do Inanimado na Dramaturgia de Maiakóvski**. Revista Linguagem em (Dis)curso, volume 2, número 2, jan./jul. 2002

<http://www3.unisul.br/paginas/ensino/pos/linguagem/0202/03.htm>

Acesso 12/06/2009

COSTA, Flávia Cesarino. **O Primeiro Cinema, espetáculo, narração, domesticação**.

www.geocities.com/hgodoy2000/textosimagensom/primeiro_cinema.htm

acesso:24/06/09

DINIZ, Alcebiades. **Os Obsoletados: O perpétuo martiriológico do cinema**.

www.carcasse.com/revista/ecfrase/os_obsoletados/index.php

acesso: 26/06/09

GAMA, Ronaldo Nogueira da. **As novas tecnologias e o ator pós-dramático**.

www.polemica.uerj.br/pol19/cimagem/p19_ronaldo.htm

acesso: 14/09/2009

KEMP, Philip. **Reiniger, Lotte (1899-1981). Director, Animator.**

[www. Screeonline.org.uk/people/id/528134/](http://www.Screonline.org.uk/people/id/528134/)

acesso: 21/06/2009

MERCIER, Marie-Claude. **Le fabricant d'images.**

www.cadrage.net/films/princessetprincesses/princessetprincesses.html

acesso: 22/07/2009

MORITZ, William. **Lotte Reiniger.**

www.awn.com/mag/issue1.3/articles/moritz1.3.html

acesso: 25/06/2009

PIRAGIBE, Mário. **Palcos sobre palcos sobre palcos: o animador aparente e a justaposição de espaços e linhas narrativas no teatro (de bonecos) contemporâneo**

www.pequod.com.br/peq_mariopiragibe.htm

acesso: 05/08/2009

VALENTE, Eduardo. **Príncipes e Princesas, de Michel Ocelot.**

www.contracampo.com.br/22/principeseprincesas.htm

acesso: 20/07/2009

www.cinemaodyssee.com/tonodyssee/7_model.html

acesso: 05/08/2009

Referências Filmográficas

Die Abentuteur des Prinzen Achmed, 1926

Direção: Lotte Reiniger

O Filme Antes do Filme, 1985

Direção: Werner Nekes

Princes et Princesses, 2000

Direção: Michel Ocelot

The Art of Lotte Reiniger, 1970

Direção: John Issacs

ANEXOS

AS AVENTURAS DO PRÍNCIPE ACHMED

32 FIGURAS DO FILME DE SILHUETAS DE LOTTE REINIGER E SUA HISTÓRIA⁵⁶

PREFÁCIO

Prof. Walter Schobert

Charmoso e gracioso, terno e feminino, brincalhão e engenhoso, essas são as palavras com as quais alguém pode descrever os filmes de animação de silhuetas de Lotte Reiniger. As figuras neste livro estão cheias de magia e bruxaria, mas são ainda mais impressionantes no filme. Ele conta a história de uma bela princesa que se defende durante 1001 noites dos desejos maléficos de um maldoso tirano. Apenas mágica explica a paciência e resiliência de Lotte Reiniger durante os 1001 dias de criação deste filme - o primeiro filme de animação da história do cinema - durante três anos de 1923 à 1926.

Grandes artistas como Berthold Bartosh e Walther Ruttmann concordaram em ser seus assistentes, depois dela ter enfeitado Carl Koch para se tornar seu marido e operador de câmera. E parece feitiçaria ter convencido os mais duros críticos de cinema a escrever críticas entusiasmadas depois da estréia em Berlim. Balasz o chamou de “o filme absoluto”. Brecht se orgulhava de ter Lotte e Carl entre seus melhores amigos (e escreveu em 1945, com quase vinte anos de antecedência, um brilhante obituário para Carl Koch). Seu amigo íntimo Jean Renoir organizou a estréia do filme em Paris: o que trouxe fama internacional para a jovem Lotte Reiniger.

Nada revela o imenso esforço empregado na realização de “As Aventuras do Príncipe Achmed”. No seu próprio prefácio para este livro ela subestima o fato de 300.000 desenhos, centenas de figuras e dezenas de cenários de fundos terem sido

56 Publicado pela Primrose Film Production: Londres/Munique, 1995. Tradução minha para fins acadêmicos.

criados, cada um deles uma obra de arte. E é evidente que um livro não pode mostrar a perfeita harmonia entre o movimento das figuras e a música.

A força de expressão e a individualidade que Lotte Reiniger coloca em cada uma de suas figuras, apenas recortadas em um pedaço de cartão é impressionante. Sua fantasia é ilimitada, os quadros que ela recorta são cheios de surpreendentes detalhes. Suas cabeças são finamente esculpidas e as roupas das damas lindamente desenhadas e executadas.

Neste livro se pode estudar e absorver toda essa paz e quietude; mas no filme a visão do Príncipe Achmed cavalcando através de raios e relâmpagos em seu cavalo, ou da Princesa Pari Banu se banhando no lago mágico, são de tirar o fôlego. Lotte Reiniger não tinha senão papel e tesoura para criar seu mundo mágico; mas assim mesmo, ela é mais rápida com a tesoura do que muitos outros com o pincel.

Nos filmes dela, as duas formas de arte, teatro de sombras e silhuetas estão perfeitamente combinadas. Ela fez teatro de sombras durante a vida toda e continuou a fazê-lo em seus filmes. Ela podia estar sentada conversando com um amigo, e antes que alguém percebesse, ela tinha recortado um pequeno retrato, cheio de humor e ironia, condizente com a personalidade do retratado.

Nos anos antes de “Achmed” Lotte Reiniger fez um pequeno filme que ela preferiu esquecer depois. O filme mostrava o poder mágico que uma linda dama tinha sobre seu amante graças ao uso regular de *Nívea*⁵⁷. Mas o segredo real da dama era a habilidade de Lotte de criar magia com a sua tesoura. Alguém vê uma nota flutuando no espaço e quase escuta a música.

Este pequeno filme da *Nívea* é terno, frágil, é belo como uma bolha de sabão, ele pode ser apreciado como “Príncipe Achmed”, cuja magia não pode ser descrita em palavras. Todos os que assistem ao filme ou vêem as figuras neste livro ficam encantados pela magia.

Prof. Walter Schobert, Diretor de Museu de Filmes Alemães de Frankfurt e Main, tem sido um dos maiores responsáveis pela redescoberta do trabalho de Lotte Reiniger.

⁵⁷ Produto cosmético.

AS AVENTURAS DO MEU PRÍNCIPE ACHMED

INTRODUÇÃO

Lotte Reiniger

Por séculos o Príncipe Achmed e seu cavalo mágico têm vivido uma vida confortável como um dos mais belos contos que figuram entre As Mil e uma Noites, e estavam satisfeitos assim. Mas um dia ele foi tirado de sua existência pacífica por uma companhia cinematográfica que desejava empregá-lo e muitos outros personagens das mesmas histórias para um filme de animação. Para esse propósito ele teve que ser recriado assim como muitos outros companheiros desafortunados de contos de outras regiões literárias. E mais perfeitamente do que acontece com os atores vivos, pois quando se trabalha com eles, pode ser suficiente encontrar um protagonista que corresponda de alguma forma a personagem a qual vai representar na história, dar a ele sua parte e deixá-lo ir em frente. Este tinha que ser um filme de silhuetas animadas.

Como a diretora, - no caso, eu mesma - estava obcecada por essa idéia, e não podia fazer outra coisa além de filmes de animação de silhuetas, filmes onde os atores são sombras de figuras móveis, planas, colocadas em uma placa de vidro iluminada por baixo e filmada de cima, “*frame a frame*”, que quando projetadas na tela dão a impressão de que se movem por vontade própria.

Previamente eu tinha realizado apenas filmes curtos de alguns minutos de comprimento, mas neste caso, As Aventuras do Príncipe Achmed deveriam ocupar uma hora inteira, assim como outros itens do rico baú de tesouros das Mil e Uma Noites, os quais eram especialmente apropriados para esta fantástica animação.

A forma do príncipe tinha que ser encontrada, desenhada, cortada, tornada móvel, iluminada, movida “*frame a frame*” e então filmada.

Isto tudo aconteceu em Berlim entre os anos 1923 e 1926, pois este foi o tempo que eu levei para terminar o filme. Porque para cada segundo de animação são necessários 24 *frames*. Deixo as habilidades algébricas de cada leitor calcular quantos *frames* são necessários para uma obra de uma hora de duração.

Esta não foi a única razão para a duração do período requerido para fazer este filme. Naquela época a animação ainda dava seus primeiros passos: ainda não existia *Mickey Mouse*. Nós tínhamos que experimentar toda sorte de invenção para dar vida a

uma história. Quando mais a filmagem do Príncipe Achmed avançava, mais ambiciosa ela se tornava. Mas tivemos sorte.

Nos anos 20 viviam em Berlim muitos artistas que buscavam, inventavam e experimentavam métodos próprios de fazer filmes de animação e meu filme teve como colaboradores dois destes artistas: Walter Ruttmann e Berthold Bartosch.

O jovem banqueiro berlinense que patrocinou a idéia de fazer um filme de animação de longa metragem, uma coisa nunca imaginada no período, transformou o sótão da garagem do jardim de sua casa de Postdam e nos permitiu experimentar nele para grande contentamento do nosso coração.

Nós, eu, meu marido Carl Koch, Walter Ruttmann, Berthold Bartosch, Alexander Kardan e Walter Turck. Koch era o produtor e controlava os aspectos técnicos, eu recortava e animava as figuras, assistida por Alexander Kardan e Walter Turck. Ruttmann criava maravilhosos movimentos para os eventos mágicos como fogo, vulcões, batalhas entre bons e maus espíritos e Bartosch compunha movimentos de ondas para uma tempestade marítima, agora uma coisa banal em animação, mas uma grande novidade no período.

Embora o filme tenha sido feito nos dias do cinema mudo, desde o começo nós tivemos a colaboração do compositor Wolfgang Zeller, que escreveu a música para os efeitos especiais sonoros, como notas de flauta e marchas, e nós tentávamos filmar no ritmo da música para obter sincronização com a orquestra que acompanharia o filme.

Quando o filme foi finalizado, nenhum cinema se atrevia a exibi-lo, pois “isto nunca tinha sido feito antes”. Então nós fizemos por nossa própria conta a primeira apresentação no teatro de *Volksbühne* no norte de Berlim. Ele se tornou um grande sucesso. Isto aconteceu em maio de 1926. Em julho seguinte Príncipe Achmed teve sua primeira apresentação pública no teatro de *Champs Elysée* em Paris com um sucesso igual. Em setembro estreou no *Gloria Palast* de Berlim.

O negativo do filme foi destruído na batalha de Berlim em 1945. Mas o *British Film Institute* tinha feito um segundo negativo, quando o filme foi exibido em Londres e então – depois de um longo período no qual o filme não foi mais exibido – em 1972, um renascimento estava planejado.

Nova música foi acrescentada a ele, desta vez composta por Freddy Philips. O filme havia conquistado uma certa fama, por ser o primeiro filme de longa metragem de animação da história do cinema.

Este renascimento foi possível através de Louis Hagen, o filho do banqueiro que financiou o filme em 1923. Ele havia assistido sua criação quando era menino. Assim foi concedido ao velho Príncipe Achmed ter um feliz renascimento depois de quase meio século.

Lotte Reiniger

Londres, 1972.

AS AVENTURAS DO PRÍNCIPE ACHMED

TRADUÇÃO DE LOTTE REINIGER DO ORIGINAL ALEMÃO

O feiticeiro africano era o mais poderoso mago de seu tempo. Seus conhecimentos dos segredos da magia negra eram superiores aos de qualquer outro mago do mundo inteiro, em compensação ninguém era tão feio quanto ele, e isso ele não podia mudar.

Ele estava apaixonado pela bela filha do Califa de Bagdá, a Princesa Dinarsade. Para conquistá-la, ele reuniu todo o poder de sua arte mágica e criou um cavalo mágico, um cavalo de madeira, capaz de voar pelo ar. Ele adornou-o tão esplendidamente quanto pode, montou no cavalo e voou para Bagdá.

O aniversário do Califa estava sendo celebrado com grande pompa. Uma multidão se reuniu em frente ao suntuoso palácio. Mágicos, adivinhos e dançarinos competiam entre si para ver quem tinha mais astúcia para entreter o soberano e sua corte. O feiticeiro e seu cavalo estavam entre eles. Ninguém podia igualar sua *performance*. Ele se elevou no ar com seu cavalo, arrancou uma bandeira da mais alta cúpula e apresentou-a ao atônito Califa.

O Califa estava encantado e ofereceu fabulosas somas para o feiticeiro, mas ele não queria vender o cavalo por dinheiro nenhum.

“Então escolha entre meus tesouros”, sugeriu o Califa.

“Posso pegar o que mais me agrada” perguntou o ardiloso mágico.

“Eu juro pelas barbas do profeta”, o Califa assegurou para ele.

Como um relâmpago o feiticeiro surgiu em frente do trono no qual a Princesa Dinarsade assistia a apresentação, pegou-a pela mão e forçou-a a segui-lo. As pessoas presentes ficaram aterrorizadas e mais do que todas, a pobre princesa, por conta da horrível aparência do mago. O Califa estava de pés e mãos atados, pois ele não podia quebrar seu juramento solene. Mas então o jovem Príncipe Achmed, seu filho, interferiu. Era intolerável para ele ver sua irmã nesta situação inconveniente.

Ele pediu para testar o cavalo. Prontamente o mago concordou. Ele convidou o príncipe a montar o cavalo e explicou como ele poderia fazer o cavalo de madeira subir até o espaço puxando uma alavanca em sua cabeça. O Príncipe Achmed era jovem, bravo e ansioso por aventura, ele puxou a alavanca e o cavalo decolou, voando cada vez mais alto. Logo ele estava fora do campo de visão da multidão assustada.

O Califa apavorado perguntou para o mago se o príncipe sabia como guiar o cavalo de volta a terra.

“Ele não me perguntou” respondeu o mago desdenhosamente.

O Califa estava chocado e colocou-o atrás das grades na prisão. Mas o príncipe havia desaparecido.

Enquanto isso o cavalo mágico carregava o príncipe acima das nuvens, em meio a tempestade e trovão. Primeiro o príncipe ficou maravilhado com esta aventura rara. Mas quando ele movia a alavanca para frente e para trás, acreditando que isso poderia trazer o cavalo para baixo e isso só aumentava a velocidade dele, levando-o acima da noite estrelada, começou a ficar ansioso. Ele apalpou atrás do cavalo e descobriu outra alavanca perto do rabo, ao tocar esta alavanca fez o cavalo começar a descer. O príncipe suspirou de alívio ante a visão da terra abaixo dele, mas ele estava longe de casa.

Abaixo dele, a leste do sol e a oeste da lua, situavam-se a ilhas mágicas de Wak Wak. Em uma destas ilhas ele percebeu uma construção pequena e graciosa e guiou o cavalo nesta direção. Ele entrou nela e encontrou um quarto com muitas garotas charmosas, que pareciam adormecidas. Elas se levantaram quando ele se aproximou e cumprimentaram o belo estranho alegremente, oferecendo a ele deliciosos refrescos. Ele aceitou agradecido, mas quando as beldades começaram a brigar entre elas pelos favores do belo visitante, inclusive dando pancadas umas nas outras, ele foi embora e rapidamente voou com seu cavalo. As donzelas estenderam os braços na direção dele, mas em vão.

Na ilha vizinha ele viu um belo lago rodeado por palmeiras. Ele deixou o cavalo deslizar suavemente para baixo e caminhou pelas palmeiras encantado com o charme do cenário. De repente ele ouviu um bater de asas sobre ele, e pássaros maravilhosos pousaram na borda do lago. Ele se escondeu entre os arbustos e assistiu como esses pássaros despiam suas asas e viu que na verdade eles eram adoráveis donzelas. Então um pássaro ainda mais maravilhoso pousou, e foi saudado por elas com grande reverência.

Por trás da vestimenta de pássaro apareceu a mais encantadora beldade que Achmed já havia visto. Ela a graciosa Peri Banu, a soberana das ilhas de Wak Wak, que vinha todas as noites se banhar no lago mágico com suas companheiras. Perante a visão dela, o coração de Achmed estremeceu e ele foi tomado de um amor violento por esta rainha encantada. Ele pegou sua vestimenta e a escondeu entre os arbustos.

Quando as donzelas voltaram de seu prazeroso banho, eles notaram com assombro a falta da vestimenta de sua rainha. Achmed avançou e as garotas rapidamente se precipitaram dentro de seus disfarces e voaram. Apenas Peri Banu não pode fazê-lo. Ela implorou ao príncipe que devolvesse sua vestimenta de plumas. Mas ele pediu ardentemente que ela o acompanhasse até seu país. Amedrontada, ela escapou dele pela floresta de palmeiras, correu até esgotar suas forças e cair demaiada. O príncipe levantou-a, enrolou-a em seu manto, colocou-a em seu cavalo e novamente decolou. Assim Peri Banu foi raptada das terras dos demônios de Wak Wak.

Depois de terem viajado muitas léguas se encontraram na distante China. Eles pousaram em um belo vale. O príncipe acomodou sua preciosa carga debaixo da sombra de uma árvore. Peri Banu recobrou sua consciência e Achmed falou com ela com delicadeza e ternura. “Não tenha medo de mim, bela dama, eu serei seu servo até eu morrer”. Mas ela tremia de medo e o advertiu. “Você não conhece o poder dos demônios de Wak Wak, eles vão te matar”. “A misericórdia de Alá vai nos proteger se você se tornar minha esposa”, respondeu o príncipe. Então Peri Banu começou a chorar.

Enquanto isso o malvado mago continuava na prisão, preso por correntes e procurando pelo paradeiro do seu cavalo mágico. Com a força de sua magia ele descobriu onde ele estava em um país instantâneo, se livrou de suas algemas, se transformou em um morcego e voou através das grades da janela de sua masmorra.

Em vão o príncipe Achmed tentava convencer sua amada. Ele não pôde suportar vê-la tão angustiada. Com o coração pesado ele devolveu-lhe a vestimenta de pássaro. Ela ficou feliz ao receber seu disfarce de pássaro, mas quando percebeu como ele sofria intensamente e como ele era jovem e bonito, seu coração também foi tomado de amor e ela concordou em segui-lo. Cheio de alegria ele se atirou aos seus pés.

O feiticeiro tinha se aproximado deles na forma de um canguru e aproveitando a distração dos namorados apanhou a vestimenta de pássaro e saiu saltando com ela. Achmed perseguiu-o. O feiticeiro fez com que o príncipe caísse em um buraco profundo cheio de pedras, tão íngreme que ele não podia escalar. O feiticeiro foi até Peri Banu, agora transformado em um servo chinês. Ele se aproximou dela com toda reverência, carregando um precioso baú. “O príncipe te enviou este vestuário”, ele mentiu. Peri Banu encontrou uma vestimenta chinesa de seda dentro do baú e vestiu-a com prazer.

O pobre príncipe foi atacado no precipício por uma cobra gigante. Ele a enfrentou com coragem e finalmente a venceu. O corpo da serpente morta permitiu que ele saísse do precipício e apressadamente retornou com a vestimenta de pássaro.

O príncipe Achmed chegou tarde. O lugar debaixo da árvore estava vazio, o cavalo mágico e Peri Banu tinham desaparecido. Ele se jogou no chão em grande desespero.

Neste meio tempo o soberano da China se alegrava, seu maior prazer era ouvir as melodias que seu querido escravo, um anão corcunda, que tocava para ele no seu sino chinês. O feiticeiro trouxe Peri Banu para a corte deste imperador e a vendeu como escrava.

O imperador sorriu perante a graciosidade de Peri Banu, mas ela não correspondeu. Chocado e enfurecido pela resistência dela, para a qual ele não estava acostumado, ordenou a seu anão corcunda que casasse com ela e tudo foi preparado para o casamento.

O feiticeiro transformou as sacolas de ouro que o imperador pagou por Peri Banu em seres alados. Com eles retornou para o Príncipe Achmed, que ainda estava deitado debaixo da árvore, tomado de tristeza. Com a ajuda destes dos seres alados ele o atirou no ar e o levou para o mais terrível lugar que pode imaginar: as montanhas ardentes. Ele o lançou no cume do vulcão, transformando os seres alados em pedras pesadas que colocou no peito do pobre príncipe e disse para o príncipe com uma risada de desprezo, “E agora, meu bravo príncipe, eu vou ter sua irmã, e você não será capaz de me impedir”. E então ele voou, deixando o desolado Achmed quase morto de exaustão.

No cume destas montanhas flamejantes morava a feiticeira mais poderosa do mundo: a bruxa das montanhas ardentes. Ela era terrível de se olhar e habitava entre seus escravos, uma gangue de monstros fantásticos, chamuscados pelas chamas vermelhas que ardiam ao seu redor. Ela percebeu que no topo de um de seus vulcões estava acontecendo algo pouco comum e enviou seus escravos para descobrir a razão. Eles trouxeram Achmed desacordado para ela. A bruxa ficou muito impressionada com sua aparência e o trouxe de volta a vida. Ele contou para ela sua história e disse que o mago africano era o responsável pela sua desventura. Isto agradou a bruxa, pois o feiticeiro era seu detestado inimigo. Ela prometeu ajudá-lo. Ele implorou a ela que o levasse até as ilhas Wak Wak, para libertar sua querida Peri Banu, pois ele acreditava que os demônios a haviam levado para lá. Empregando toda a habilidade de sua arte

mágica ela invocou armas de fogo incandescentes, as quais poderiam protegê-lo contra o poder dos demônios. Eles correram para Wak Wak. A armadura mágica permitia que Achmed caminhasse no ar ao lado dela. No caminho, a bruxa percebeu que abaixo deles, na cidade do imperador chinês, um grande casamento estava sendo celebrado e que a noiva era Peri Banu. Ela foi bem sucedida em impedir o casamento e alegremente os namorados caíram um nos braços do outro.

Então uma nova desventura atingiu-os. Os horríveis demônios estavam a procura de sua soberana perdida e descobriram os amantes. Achmed batalhou contra eles corajosamente, mas no tumulto da batalha os demônios conseguiram levar Peri Banu. Achmed subjugou um dos demônios e o forçou a levá-lo até Wak Wak. Mas eles chegaram tarde. Os portões de Wak Wak estavam fechados. Palavras de fogo informaram ao príncipe que os portões somente poderiam ser abertos por quem possuísse a lâmpada maravilhosa de Aladdin.

Desesperadamente Achmed percebeu ao redor dele apenas selvagem vastidão desolada. Então ele viu um monstro gigante a ponto de devorar um homem. Ele pegou seu arco e flecha, disparou e conseguiu matar o monstro. Então correu para socorrer a vítima. O estrangeiro era um homem jovem e bonito que caiu aos seus pés em agradecimento.

“Eu sou Aladdin, um nativo de Bagdá”, ele disse. Achmed o abraçou com prazer. “Então você é o proprietário da lâmpada maravilhosa? Onde ela está?”, perguntou ansioso. O jovem rapaz abaixou sua cabeça e confessou com vergonha que a lâmpada havia desaparecido e implorou ao desapontado Achmed que escutasse sua história.

Ele contou que vivia na cidade do Califa como um pobre marinheiro. Um dia, um curioso estranho visitou-o. Este estranho tinha um certo poder hipnótico sobre ele, então ele o seguiu. Ele mostrou-lhe o palácio do Califa em todo o seu esplendor e finalmente nos jardins do palácio a bela Dinarsade, filha do Califa. Ele nunca tinha visto uma mulher tão bela antes e seu coração foi tomado por um infinito amor por ela. O estranho estava certo de que isto aconteceria e prometeu a ele com palavras amigáveis, que poderia ajudá-lo a conquistar essa charmosa princesa se ele o ajudasse em um pequeno serviço. Alegremente ele aceitou e o estranho o levou a um poço no alto de uma montanha. A entrada deste poço os levava a uma caverna mágica, onde a lâmpada maravilhosa poderia ser ascendida. Aladdin tinha que trazer esta lâmpada para ele. Prontamente ele desceu pelo poço e encontrou a lâmpada, irradiando uma luz mágica.

Ele apagou-a e a colocou na sua bolsa, e subiu a escada de corda. O estranho agarrou seu braço agressivamente e ordenou que ele entregasse a lâmpada imediatamente. Ele não parecia mais amigável, e Alladin alegava que não estava com as mãos livres para entregar a lâmpada. Perante essa hesitação o estranho ficou louco de fúria, empurrou-o de volta para o poço, puxou a escada de corda, fechou a entrada e foi embora praguejando.

Por muito tempo ele ficou desfalecido na escuridão da caverna até que lhe ocorreu ascender a lâmpada. Então um grande gênio apareceu, curvou-se perante ele e perguntou o que o mestre da lâmpada desejava, disse que o obedeceria assim como todos os outros gênios da lâmpada. Ele pediu para ser levado para casa e foi imediatamente conduzido até lá. Então ele perguntou como conquistar a amável Dinarsade.

Oe servos da lâmpada levaram valiosos tesouros para ela. Durante a noite construíram um palácio, o mais precioso jamais visto. De manhã o atônito Califa visitou o maravilhoso palácio e assim Dinarsade se tornou sua esposa.

Achmed abraçou Alladin novamente com emoção. “O Califa é meu pai,” ele disse. “Dinarsade é minha querida irmã, conte-me o que aconteceu depois...”

Alladin baixou sua cabeça tristemente e continuou, “Um dia tudo desapareceu, o palácio, a princesa e a lâmpada” ele confessou. O Califa me condenou a decaptação, o executor já estava levantando seu machado, quando eu consegui escapar e fugir da fúria do Califa. Em um pequeno barco eu naveguei no mar. Uma terrível tempestade veio, meu barco foi destruído e as ondas selvagens me atiraram em um penhasco. Eu estava exausto entre as pedras quando eu vi uma grande árvore, cheia de frutas. Enquanto eu pegava algumas, a árvore começou a se mover. Eu vi com horror que aquela árvore retirou suas folhas e se tornou em um monstro gigante que me agarrou com fúria. Então você me encontrou”.

Achmed abraçou-o. “Você sabe quem era este estranho? O feiticeiro africano. Ele cobiçou Dinarsade e também me lançou em desventura, porque eu o impedi de obtê-la”.

Neste ponto eles foram interrompidos. A bruxa voava sobre eles com grande excitação “Se apresse príncipe Achmed e salve Peri Banu! Os demônios querem matá-la porque ela seguiu você”. Achmed estava em desespero. Como ele poderia entrar em Wak Wak sem a ajuda da lâmpada. Alladin implorou para a bruxa que encontrasse o feiticeiro e a lâmpada mágica. Ele prometeu a ela a lâmpada como

recompensa. Achmed, também implorou que ela matasse o feiticeiro. “Eu vou tentar”, disse a bruxa. Com todo seu poder ela forçou o feiticeiro aparecer. E assim um magnífico combate mágico começou entre eles. Achmed e Alladin assistiam sem fôlego.

O feiticeiro se transformou em um escorpião e a bruxa em um leão e eles batalharam sobre a terra. Então a bruxa se transformou em um galo e o feiticeiro em um abutre e eles batalharam no ar. Como nenhum dos dois podia vencer o outro, eles se transformaram em peixe e lutaram na água, mas ainda assim nenhum saiu vitorioso. Então eles retornaram a sua própria forma e atiraram labaredas de fogo um contra o outro, cada vez mais violentamente, até a bruxa das montanhas incandescentes sair vitoriosa e o feiticeiro cair morto.

Achmed e Alladin respiraram novamente e a bruxa caminhou na direção deles, com a lâmpada radiante em suas mãos vitoriosas. Este ainda não era o momento de comemorar, pois os demônios tinham se rebelado contra sua infiel soberana e estavam determinados a matá-la, quando os raios da lâmpada maravilhosa penetraram nos domínios de Wak Wak. Da frente dos portões o príncipe Achmed ordenava a libertação de Peri Banu. Sua flecha mágica matou o demônio que estava a ponto de atirá-la em um abismo sem fundo. Achmed correu e se colocou na frente dela para protegê-la. Exércitos de demônios negros se posicionaram nas pedras para atacá-lo. Alladin tentou aproximar-se dele para combater os demônios com os raios da lâmpada, mas um deles pegou a lâmpada de sua mão. Achmed socorreu-o, pois sua situação era desesperadora. Então a bruxa se aproximou.

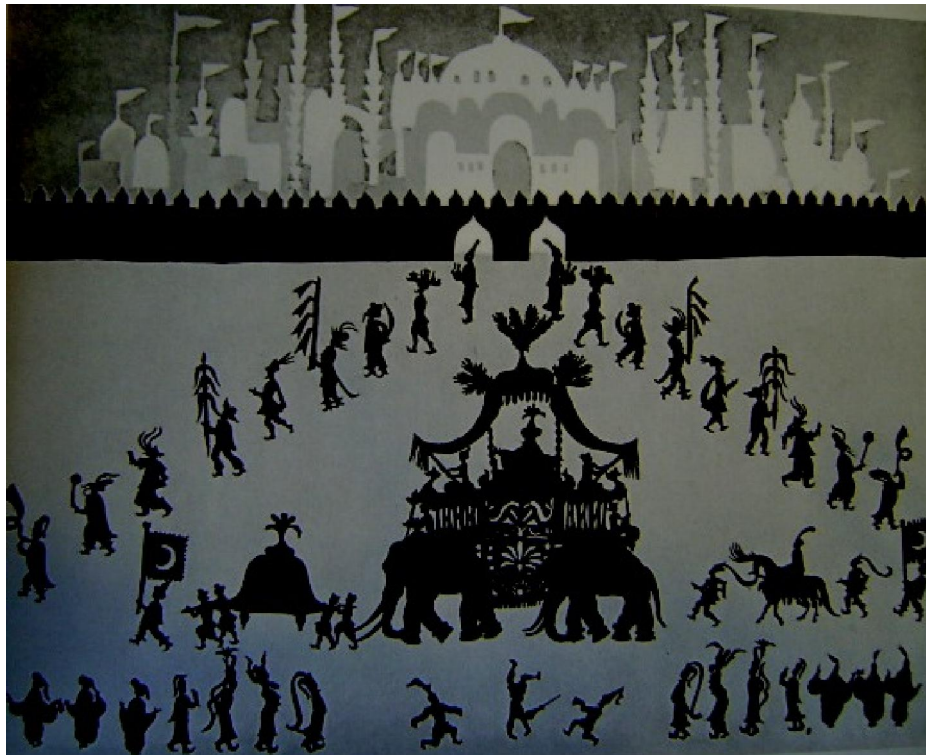
Ela recuperou a posse da lâmpada e tropas de espíritos brancos jorraram da luz e se engajaram na luta contra os espíritos negros. Eram muito numerosos, tornou-se difícil para os demônios combatê-los.

O mais apavorante deles, um monstro de muitas cabeças, apanhou Peri Banu e a colocou no alto das rochas. Achmed seguiu-o corajosamente, lutou com bravura, cortando suas cabeças uma após a outra, mas novas cabeças surgiam no lugar. A bruxa correu para socorrê-lo e acabou com o perigo com os raios da lâmpada. Assim Peri Banu estava salva. Os demônios negros retornaram para dentro da fenda da montanha enquanto os espíritos brancos se juntaram em uma dança de vitória. Os alegres amantes e Alladin abraçaram a bruxa agradecidos. A bruxa invocou os espíritos brancos para dentro da lâmpada, enquanto o palácio maravilhoso de Alladin surgiu no ar em frente deles.

Os afortunados amantes agradeceram a bruxa reverentemente. Eles entraram no palácio, onde Alladin esperava encontrar Dinarsade. A bruxa levantou sua lâmpada para despedir-se e o palácio rosa levou-os de volta a terra dos mortais.

Alladin encontrou sua bem-amada Dinarsade, a quem abraçou com lágrimas de alegria. Rápido como o vento, o palácio levou-os para casa e ao arvorecer eles viram as torres e os minaretes de Bagdá abaixo deles. O palácio parou no mesmo local onde se encontrava antes. O Califa estava tão tomado de alegria por ver suas crianças amadas e a bela noiva de Achmed que ele perdoou Alladin e abraçou a todos com muita ternura. Enquanto isso a chamada para as orações matinais era anunciada no minaretes: “Não existe proteção nem poder exceto o de Alá, o glorioso e grande profeta”.

FIGURAS



Celebração do aniversário do Califa



O cavalo mágico leva o Príncipe Achmed para o céu



O Feiticeiro Africano vai para a cadeia



O Príncipe Achmed tenta parar o vôo do cavalo



Príncipe Achmed no harém das criadas de Peri Banu



Achmed vê Peri Banu chegando ao lago mágico



Peri Banu entrando no lago mágico



Peri Banu fugindo de Achmed pela floresta



Peri Banu e Achmed em um vale na distante China



Peri Banu se apaixona por Achmed



Achmed luta com uma cobra gigante



O músico preferido do Imperador



Peri Banu é vendida ao Imperador da China



O Imperador ataca Peri Banu



O Feiticeiro transforma suas bolsas de ouro em monstros voadores



Achmed conhece a Bruxa na montanha incandescente



Os preparativos do casamento



Peri Banu no quarto nupcial



A procissão de casamento



O monstro gigante ataca Alladin



Achmed atira no monstro



Alladin conta sua história para Achmed



O feiticeiro instiga Alladin a segui-lo



O Feiticeiro mostra para Alladin o esplendor do palácio do Califa



Dinarsade jogando xadrez nos jardins do palácio



Alladin encontra a lâmpada maravilhosa



Alladin conhece Dinarzade



Alladin na tempestade marítima



A Bruxa luta contra o Feiticeiro



A Bruxa transforma em galo e o Feiticeiro em abrutre



Alladin ataca os demônios de Wak Wak com os raios da lâmpada



Retorno a Bagdá

FIM